



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Tecnología Educativa
y Competencias Digitales

The Four Elements:
**Potenciación de habilidades comunicativas
en estudiantes de nivel B2 de inglés, a
través de la gamificación.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Manuel Salvador Arcila Avendaño
Tipo de trabajo:	Proyecto de Innovación
Director/a:	Elisabeth Chorro Calderón
Fecha:	21/06/2023

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Máster plantea la implementación de la gamificación en el aula de inglés como lengua extranjera para fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes que se encuentran clasificados en el nivel B2, según el MCER. La propuesta busca ofrecer una mayor exposición a materiales auténticos y tareas desafiantes, empleando una metodología envolvente e innovadora que promueva las cuatro habilidades lingüísticas. Con base en ello, el planteamiento del problema aborda aspectos entorno a la enseñanza de inglés como lengua extranjera en el contexto colombiano y la necesidad de generar cambios, con el fin de fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes, considerando que el país cuenta con un nivel bajo en el uso de este idioma. Tras el planteamiento, se plantea la justificación, se describen los objetivos y se establece el marco teórico en el que se abordan la gamificación, sus elementos, las competencias digitales y su relación con la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Luego, se detalla el contexto y el desarrollo del proyecto, mencionando los destinatarios, el cronograma, para la realización de las actividades, y se describe la narrativa de la gamificación, con los retos que deben enfrentar los estudiantes para completar las misiones. Finalmente, se presentan las conclusiones que exponen el impacto potencial y los beneficios de la gamificación en el fortalecimiento de la competencia comunicativa de los estudiantes y la participación en el proceso de aprendizaje del inglés.

Palabras clave: Gamificación, fortalecimiento de habilidades lingüísticas, innovación educativa, enseñanza-aprendizaje de inglés.

Abstract

This project proposes the implementation of gamification in the English as a Foreign Language classroom to strengthen the communicative competence of students classified at the B2 level, according to the CEFR. The proposal aims to provide greater exposure to authentic materials and challenging tasks, using an immersive and innovative methodology that promotes the four language skills. Based on this, the problem statement addresses aspects related to the teaching of English as a Foreign Language in the Colombian context and the need to generate changes to strengthen students' communicative competence, considering that the country has a low level of proficiency in this language. After presenting the problem statement, the justification is provided, followed by a description of the objectives and the theoretical framework that addresses gamification, its elements, digital competences, and their relationship with the teaching of English as a Foreign Language. Subsequently, the context and development of the project are detailed, including the target audience and the schedule for carrying out the activities, as well as a description of the gamification narrative, with the challenges that students must face to complete the missions. Finally, the conclusions are presented, which highlight the potential impact and benefits of gamification in strengthening students' communicative competence and their engagement in the English learning process.

Keywords: gamification, Strengthening linguistic skills, English language teaching and learning, educational innovation.

Índice de contenidos

1. Introducción	9
1.1. Planteamiento del problema.....	9
1.2. Justificación	12
1.3. Objetivos	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
2. Marco teórico	14
2.1. Gamificación.....	14
2.1.1. Elementos de la gamificación.....	16
2.1.2. Pilares o pasos hacia la gamificación.....	17
2.1.3. Classcraft como herramienta para gamificar	18
2.1.4. Gamificación y motivación	19
2.2. La gamificación y la enseñanza de inglés como lengua extranjera.....	20
2.2.1. Competencia comunicativa en inglés	21
2.2.2. Tecnología, gamificación y aprendizaje del inglés	22
3. Contextualización y diseño del proyecto	23
3.1. Contextualización	23
3.1.1. Descripción del centro educativo	23
3.1.2. Destinatarios del proyecto.....	24
3.2. Desarrollo del proyecto.....	24
3.2.1. Objetivos y competencias básicas de la propuesta.....	24
3.2.2. Metodología	25
3.2.3. Cronograma.....	27
3.2.4. Actividades	29

3.2.4.1.	Contextualización de los estudiantes:	29
3.2.4.2.	Actividades 1 y 2	30
3.2.4.3.	Actividades 3 y 4	33
3.2.4.4.	Actividades 5 y 6	38
3.2.4.5.	Actividades 7 y 8	42
3.2.4.6.	Cierre: The quest's Culmination	47
3.2.5.	Evaluación	47
3.2.6.	Medidas de atención a la diversidad	49
4.	Conclusiones	50
5.	Limitaciones y prospectiva	51
6.	Referencias bibliográficas	53
7.	Anexos	56
7.1.	Anexo 1: Actividades 1 y 2 en Audiora B2	56
7.2.	Anexo 2: Video segunda actividad de escucha	56
7.3.	Anexo 3: Actividades 3 y 4 en EchoNex	57
7.4.	Anexo 4: Tarea creada en Flipgrid	57
7.5.	Anexo 5: Actividades 5 y 6 en Echolyptia X	58
7.6.	Anexo 6: Cuestionario actividad 5	58
7.7.	Anexo 7: Actividades 7 y 8 en Scriptor I	59
7.8.	Anexo 8: Generador de cartas antiguas	59

Índice de figuras

Figura 1. Puntaje por periodo y prueba examen Saber 11	10
Figura 2. Niveles de desempeño prueba de inglés examen Saber 11	11
Figura 3. Pirámide de los elementos de gamificación según Werbach y Hunter.....	17
Figura 4. Posición del inglés a nivel mundial comparado con otras lenguas.	20
Figura 5. Mundo de Synthoria Prime con sus 4 regiones y la fuente central.	26
Figura 6. Nova Valkyrie, guardiana de los mundos	29
Figura 7. Introducción a las misiones en Audiora B2.....	30
Figura 8. Narrativa actividad 1.....	31
Figura 9. Narrativa actividad 2.....	33
Figura 10. Introducción a la región de EchoNex.....	34
Figura 11. Narrativa actividad 3.....	35
Figura 12. Narrativa actividad 4.....	37
Figura 13. Introducción a la región de Echolyptia X	39
Figura 14. Narrativa actividad 5.....	40
Figura 15. Narrativa actividad 6.....	41
Figura 16. Introducción a la región de Scriptor I	42
Figura 17. Narrativa actividad 7.....	44
Figura 18. Narrativa actividad 8.....	46
Figura 19. Narrativa de cierre: The quest’s Culmination – Acknowledgement	47
Figura 20. Formulario Autoevaluación estudiantes.....	48

Índice de tablas

Tabla 1. Listado de pasos y pilares de la gamificación.....	18
Tabla 2. Cronograma.....	27
Tabla 3. Actividad 1.....	30
Tabla 4. Actividad 2.....	32
Tabla 5. Actividad 3.....	34
Tabla 6. Actividad 4.....	37
Tabla 7. Actividad 5.....	39
Tabla 8. Actividad 6.....	41
Tabla 9. Actividad 7.....	43
Tabla 10. Actividad 8.....	45

1. Introducción

La propuesta de innovación educativa plasmada en este documento plantea la creación de un entorno basado en la gamificación, con el fin de fortalecer la competencia comunicativa en inglés de estudiantes de Nivel B2, según la clasificación del Marco Común Europeo de Referencia (MCER), y la motivación hacia su aprendizaje como lengua extranjera. Para este propósito se incorporan los elementos que generalmente se encuentran en los juegos, como las dinámicas, las mecánicas y los componentes; elementos que permiten “convertir a los participantes en jugadores comprometidos con los objetivos, aumentando su motivación frente a la tarea encomendada y ayudando a la consecución de dichos objetivos con éxito” (Arís y Arcos, 2017, p. 1088).

Lo anteriormente expuesto se aborda en la justificación del proyecto, donde se da cuenta de la importancia de este trabajo, y la descripción del contexto y el planteamiento del problema como factores determinantes para definir esta propuesta que aspira a lograr un fortalecimiento real e innovador del aprendizaje de inglés en el aula. Posteriormente, se incluyen el análisis y registro de las bases teóricas que servirán de soporte para el desarrollo de este trabajo. Dicha fundamentación aborda la gamificación y sus elementos, considerando su relación e implicación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera; las competencias lingüísticas establecidas en el MCER y los aspectos tecnológicos necesarios para que el docente pueda implementar esta propuesta.

Finalmente, se hará un análisis y presentación de las conclusiones, poniendo en consideración las limitaciones y prospectivas del proyecto.

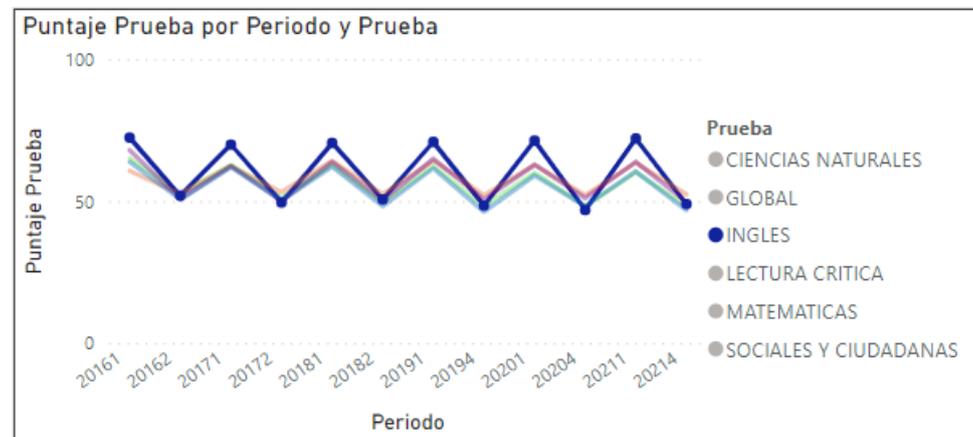
1.1. Planteamiento del problema

Según la ley 1651 de 2013 del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, que modifica algunos artículos de la ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) en relación con las lenguas extranjeras, uno de los objetivos generales de la educación en Colombia es “desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera”. Respecto a esto, el Gobierno Nacional ha avanzado en el reconocimiento del idioma inglés como una herramienta importante para el desarrollo

del país. Es por esto que se ha llevado a cabo el diseño y la implementación de políticas dirigidas al fortalecimiento de herramientas apropiadas para la enseñanza de esta lengua dentro de instituciones educativas como lo son escuelas y universidades de todo el territorio nacional, tal como se propone en el Programa Nacional de inglés 2015-2025, que busca precisamente proveer herramientas y recursos necesarios para la consolidación de la educación bilingüe en el país.

Sin embargo, a pesar de estos esfuerzos, aún existen varios desafíos que deben abordarse en la enseñanza de inglés como lengua extranjera o segunda lengua en Colombia. De acuerdo con el informe nacional de resultados del examen Saber 11, donde se muestran los análisis realizados por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES), para el año 2021, los estudiantes del grado 11 (último grado de bachillerato) del calendario A (establecido para los colegios públicos en Colombia), obtuvieron un puntaje promedio de 48.98 sobre 100, mientras que, los estudiantes del calendario B (al que pertenecen la mayoría de los colegios privados) obtuvieron en promedio un puntaje de 72,09 sobre 100, como se muestra en la siguiente figura:

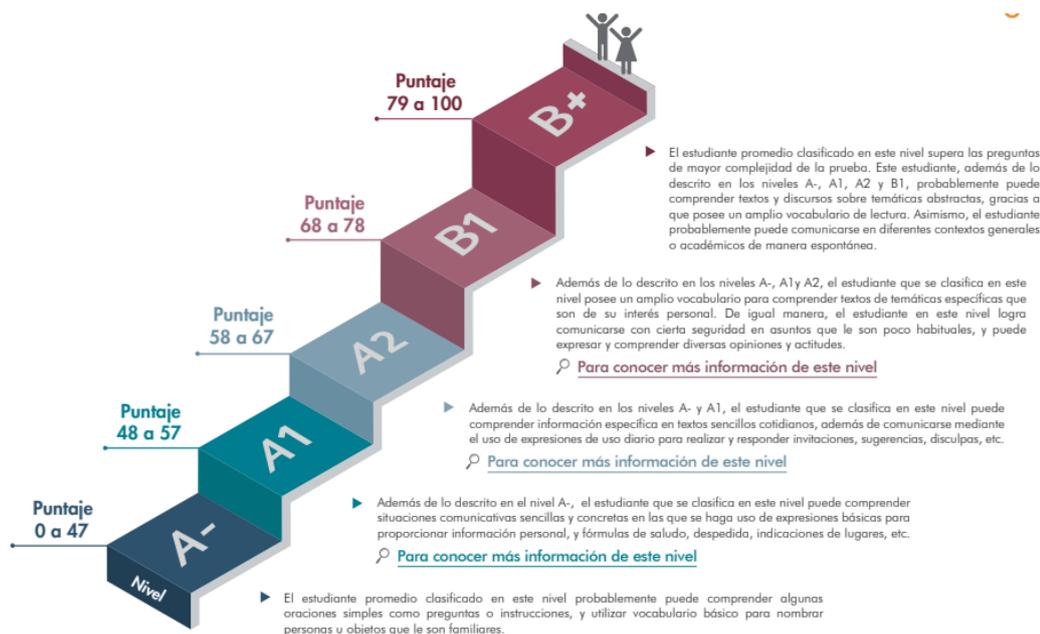
Figura 1. Puntaje por periodo y prueba examen Saber 11



Fuente: icfes.gov.co

Ahora bien, considerando que la mayor parte de la población de estudiantes pertenece al sector público, es notable la disparidad en los niveles de suficiencia en inglés presentes entre ambos grupos estudiantiles. Para entender mejor estos resultados, el ICFES presenta una clasificación de dichos niveles de acuerdo con el *Marco Común Europeo de Referencia (MCER)*:

Figura 2. Niveles de desempeño prueba de inglés examen Saber 11



Fuente: icfes.gov.co

En relación con los datos expuestos, es claro que Colombia tiene un gran desafío para alcanzar las metas establecidas en las políticas de lengua extranjera, puesto que, según los rankings internacionales y resultados de las pruebas de Estado, no hay una conexión entre lo descrito en los Estándares Básicos de Competencia en Lengua Extranjera que plantean “que los estudiantes de Undécimo Grado alcancen un nivel intermedio de competencia en inglés (Nivel B1...) que les permita comunicarse en el idioma, apropiarse de conocimientos y utilizarlos efectivamente en situaciones reales de comunicación” (2006) y la realidad.

Uno de los grandes desafíos en el contexto colombiano, es la falta de exposición de los alumnos al uso del idioma inglés; si bien es cierto que hay esfuerzos para incorporar materiales, estrategias, actividades y metodologías en las aulas, los estudiantes aún cuentan con oportunidades limitadas para practicar e interactuar, siendo este el resultado de clases con un enfoque en la gramática y la adquisición de vocabulario, en lugar de desarrollar la motivación hacia el aprendizaje de este idioma, la competencia comunicativa y el pensamiento crítico.

En consecuencia, los estudiantes no se sienten atraídos o interesados por aprender inglés y lo ven como una materia obligatoria, que se convierte para muchos en una experiencia aburridora y repetitiva. En consecuencia, se propone la implementación de un entorno gamificado, en aras de optar por una metodología de enseñanza centrada en el estudiante,

que ayude aumentar su motivación y compromiso, aprovechando el crecimiento del uso y acceso a los recursos digitales y las plataformas de aprendizaje en línea.

1.2. Justificación

Ser conscientes de la realidad que vivimos en el contexto colombiano frente a la enseñanza y aprendizaje de inglés como lengua extranjera es un requisito para entender que además de haber ganado más importancia en los últimos años, se ha vuelto indispensable para la participación en la mayoría de las actividades de la sociedad a nivel global. En consecuencia, se vuelve necesario para Colombia, contar con docentes que, en adición a tener un alto nivel de suficiencia en inglés, estén dispuestos a explorar nuevos recursos, elementos y metodologías como respuesta a las transformaciones y exigencias que la actualidad presenta.

En relación con este tema, al consultar una clasificación elaborada de acuerdo con el nivel de inglés en todo el mundo, Colombia se encuentra en el puesto 77 en un ranking de 111 países, estando entre los niveles de aptitud bajo y muy bajo en el dominio de este idioma (Education First, 2022), manteniendo la misma valoración sin un cambio positivo a través de los años. Por lo tanto, es razonable e imperativo plantearse las preguntas sobre qué está pasando y qué se puede hacer respecto a dichos resultados que no son ajenos a la realidad en las instituciones educativas del país.

Considerando la información aquí expuesta, es viable contemplar la gamificación como una de las metodologías activas que puede producir cambios efectivos y positivos en las aulas, puesto que a raíz de varias investigaciones que se han llevado a cabo, se han podido comprobar las ventajas que trae en el contexto educativo y más específicamente en la enseñanza de lenguas extranjeras. A título ilustrativo, Molina-García et al. (2021) afirman en su estudio que “se requieren estrategias docentes más efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüísticas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin” (p. 723).

Del mismo modo, en su investigación, Briceño (2022) concluye diciendo que tal vez uno de los hitos más significativos consiste en que la gamificación otorga poder a los estudiantes mediante la utilización de una actividad de enseñanza en la que el alumno se siente a gusto, confiado y con autonomía sobre su propio avance, al mismo tiempo que estimula su crecimiento cognitivo, ya que los juegos suelen llevarlos hacia el pensamiento crítico y la

solución de problemas en una lengua extranjera, contribuyendo así a mejorar su habilidad para procesar y retener información. (p. 21).

Por todo lo expresado en párrafos anteriores, esta propuesta de innovación plantea la implementación de la gamificación, considerando esta herramienta una metodología innovadora que ha venido tomando fuerza en el ámbito educativo, dado el poder de transformación que presenta al ayudarnos a replantear las formas en que tradicionalmente se ha concebido la enseñanza. Además, la gamificación puede aumentar la capacidad de participación y motivación de los estudiantes, creando un ambiente completamente diferente en el aula de inglés como lengua extranjera. Según indica García Alcaide (2018), “la incorporación de estrategias de Gamificación, conlleva a una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera, derivando en unos resultados académicos más altos” (p. 1803).

Partiendo de lo anterior, se resalta la importancia en la ejecución de este tipo de propuestas innovativas, que no solo pretenden realizar un fortalecimiento en las metodologías de enseñanza de la competencia comunicativa en inglés a estudiantes que están aprendiendo este idioma como segunda lengua, sino también, en el aumento de la motivación que puedan tener los estudiantes dentro de este proceso de aprendizaje, la disposición y actitud que ellos mismos puedan generar dentro del desarrollo de las actividades propuestas en el aula de clase.

Finalmente, vale la pena destacar lo dicho por Campanón (2015) en su propuesta de mejora para la enseñanza de inglés:

Despertar la curiosidad en esta área y en todas las demás debería ser el propósito de todo maestro, porque el agente principal del proceso enseñanza-aprendizaje es o debería ser el alumno, y es este con la mediación del profesor el que va dirigiendo su propio aprendizaje. (p. 39)

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Desarrollar una propuesta de innovación que permita la integración y fortalecimiento de las habilidades comunicativas y la motivación de los estudiantes de nivel B2 de inglés, a través de la gamificación.

1.3.2. Objetivos específicos

- Diseñar un entorno que integre los elementos de la gamificación para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.
- Integrar actividades y recursos gamificados para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del nivel B2 de inglés.
- Proponer estrategias concretas que favorezcan la práctica y la participación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés mediante la integración de elementos lúdicos y motivadores.

2. Marco teórico

En este marco se presenta una revisión de la fundamentación teórica sobre la cual se apoya este proyecto. Para ello, se recurre a diferentes autores y teorías que permitan lograr una comprensión integral de los cuatro elementos clave que configuran el soporte de la propuesta, los cuales son la gamificación, su impacto en la motivación de los estudiantes, la enseñanza de inglés a través de dicha metodología y los aspectos tecnológicos para que tanto docentes como estudiantes, puedan hacer una implementación y uso efectivo de este trabajo respectivamente.

2.1. Gamificación

Lo primero que debemos considerar para abordar nuestro proyecto, es que la *gamificación* ha estado tomando fuerza en los últimos años a nivel educativo, aunque su origen no está enmarcado precisamente en un contexto escolar; por el contrario, sus inicios y evolución se fueron dando en el entorno empresarial como una manera de captar audiencias y revolucionar mercados, puesto que en las palabras de Zicherman y Cunningham (2011) “Los juegos son el futuro del trabajo, divertido es el nuevo ‘*responsable*’, y el movimiento que marca el camino es la gamificación”(p. 15).

Ahora bien, sabiendo que su origen no se dio precisamente en el contexto educativo, es relevante considerar algunas definiciones que se dan a este concepto para tener una idea global del porqué de este fenómeno: en 2011, Zicherman y Cunningham la definen como “el proceso de pensamiento y mecánicas de juego para involucrar usuarios y resolver problemas” (p. 16); luego, en 2012, Werbach y Hunter indican que “es el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juego” (p. 26). Por su parte, Arís y Orcos (2017) hablan de ella como “una práctica innovadora que permite vincular cualquier aprendizaje de una manera lúdica *actuando sobre la motivación para la consecución de objetivos concretos*” (p. 1087).

Teniendo como base estas tres definiciones, se puede evidenciar que el término se ha ido ampliando y adaptando hasta influir de manera positiva y revolucionaria en los contextos educativos. De allí que es importante que la gamificación no sea confundida con el juego para no subestimar sus efectos, elementos y objetivos. Para ilustrar esto, Borrás (2015) enfatiza en que el juego se sitúa en un ámbito distinto al mundo real, y el propósito de la gamificación es tratar de introducir al individuo en ese entorno, haciéndolo partícipe e involucrándolo activamente (p. 4). Adicionalmente, Haimiri y Koivisto publicaron en 2013 un estudio sobre las motivaciones sociales para el uso de la gamificación en el que establecen algunas diferencias:

1. La gamificación comúnmente intenta brindar experiencias que recuerdan a los juegos (por ejemplo, flujo, dominio y autonomía), en lugar de ofrecer experiencias hedónicas directas por medio de, por ejemplo, contenidos audiovisuales o incentivos económicos vistos en el marketing de fidelización.
2. La gamificación intenta afectar las motivaciones en lugar de la actitud y/o el comportamiento directamente, como es el caso de las tecnologías persuasivas (p.2).

En suma, la gamificación abarca un propósito más amplio en el que no sólo se busca divertir, sino crear experiencias que permitan transportar a los estudiantes a un entorno que los motive, en el cual puedan ser autónomos y aprender a través del juego. Así pues, Barros (2016) expone los beneficios de la gamificación en 10 puntos:

1. Estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes.
2. Simplifica las actividades difíciles.
3. Motiva la participación constante.

4. crea una retroalimentación positiva a través de recompensas.
5. Promueve la perseverancia y el triunfo.
6. Aumenta el compañerismo.
7. Ayuda a construir una identidad propia.
8. Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes.
9. Fomenta la comunicación entre pares.
10. Crea ambientes de confianza. (p. 16)

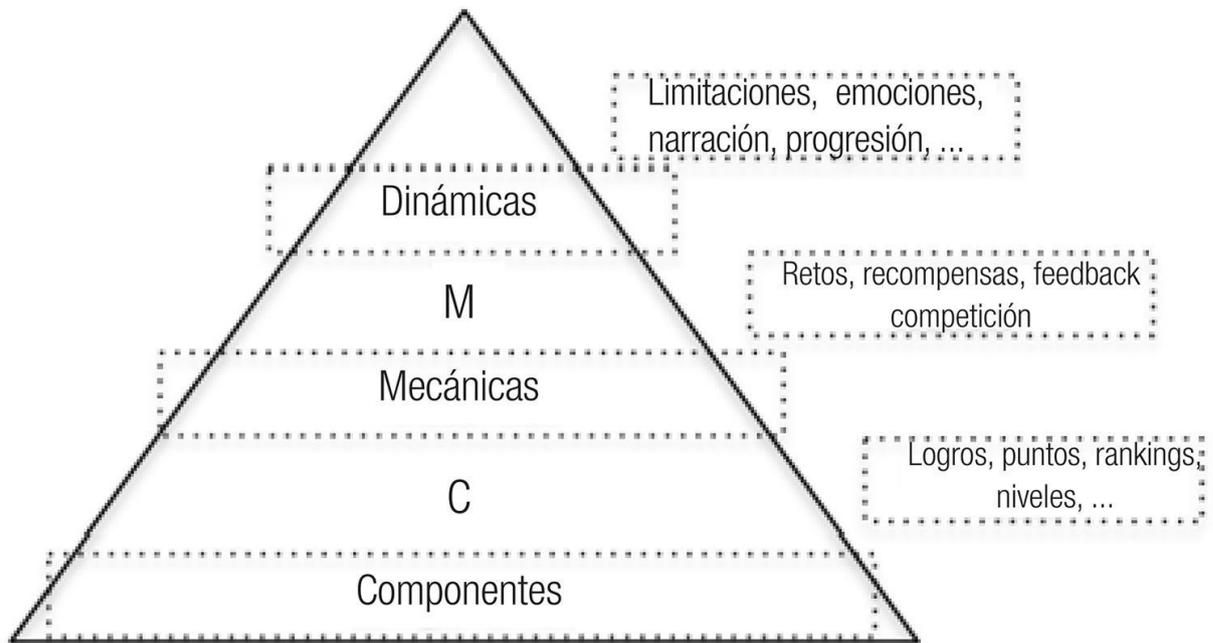
2.1.1. Elementos de la gamificación

Al hablar de elementos de gamificación, estos pueden variar de acuerdo con diferentes autores, aunque convergen en varios de ellos. Por su parte, Zicherman y Cunningham (2011) proponen en su libro *Gamification by Design* el marco MDA (por sus siglas en inglés), que se traduce en *Mecánicas, Dinámicas y Estética*. De acuerdo con ellos, este marco es “un análisis a posteriori de los elementos de un juego. Nos ayuda a usar el pensamiento sistémico para describir la interacción de esos elementos del juego y aplicarlos fuera de ellos” (p. 35).

Un año después, Werbach y Hunter (2012), plantean otro modelo en el que conservan las *Dinámicas y Mecánicas*, pero cambian el tercer elemento (*Estética*) por uno nuevo, los *Componentes*, afirmando que dichos elementos están dispuestos en una secuencia descendente de conceptualización donde cada mecánica se encuentra vinculada con una o varias dinámicas, y cada componente está vinculado con uno o más elementos superiores.

(p. 78).

La relación de jerarquía y ejemplos de estos 3 elementos, se pueden observar en la siguiente figura:

Figura 3. Pirámide de los elementos de gamificación según Werbach y Hunter.

Fuente: Ortiz-Colón et al. (2018)

Tal como se puede apreciar en la pirámide, las Dinámicas son en esencia, las formas de interacción que se dan entre el juego, los estudiantes y otros participantes de este. Por otro lado, las mecánicas hacen referencia las estrategias utilizadas para enganchar a los jugadores; por ejemplo, las misiones, el feedback y las recompensas. Finalmente, los componentes son los elementos más específicos dentro de la gamificación; tal es el caso de los avatares, insignias, puntos, entre otros.

En suma, si se quiere lograr crear un entorno gamificado, es importante tener presente que, aunque no todos, sí se deben incluir siempre estos 3 elementos. De esta manera el proyecto creado será realmente convincente y cautivador para los jugadores (estudiantes).

2.1.2. Pilares o pasos hacia la gamificación

La organización y planificación de los objetivos, actividades, herramientas a usar, retos, tareas a realizar, entre otros, son factores determinantes para el éxito en la puesta en marcha de la gamificación en el aula. De allí que, autores como Werbach y Hunter (2012) establecieron 6 pasos (Las 6 D's), para implementarla de manera efectiva. Por otro lado, Pérez y Navarro (2023) los han ampliado, hablando sobre 10 pilares.

En la siguiente tabla se muestran listadas las dos propuestas.

Tabla 1. Listado de pasos y pilares de la gamificación

6 pasos hacia la gamificación.	10 pilares de la gamificación
1. Definición de objetivos	1. Objetivo trascendente
2. Delinear comportamientos objetivo	2. Temática
3. Describir los jugadores	3. Propósito apasionante
4. Diseñar los ciclos de actividades	4. Acciones y emociones
5. Diversión no puede ser olvidada	5. Retos y misiones
6. Desplegar herramientas apropiadas	6. Feedback
	7. Cuidado de los detalles
	8. In & out
	9. Reglas de juego
	10. Campaña de intriga

Fuente: Adaptado de Werbach y Hunter (2012) y Pérez y Navarro (2023)

Al ver la información presentada en la tabla anterior, se pueden evidenciar las similitudes entre los dos modelos, que, aunque con más o menos pasos, reúnen los aspectos principales a tener en cuenta si se propone gamificar, lo que los convierte en guía esencial para el diseño y creación de cualquier gamificación sin importar el contexto.

2.1.3. Classcraft como herramienta para gamificar

En el ámbito educativo, existen varias herramientas y plataformas que facilitan la implementación de la gamificación. Una de ellas es Classcraft, una plataforma en línea que permite crear aventuras donde los estudiantes asumen roles de personajes y trabajan en equipo para superar desafíos. Classcraft integra los elementos clave de la gamificación propuestos por Werbach y Hunter (2012) mencionados en apartados anteriores, ya que ofrece la posibilidad de personalizar avatares, ganar puntos y desbloquear habilidades a medida que los estudiantes completan tareas y demuestran su aprendizaje. Los profesores pueden establecer desafíos, recompensas, logros y utilizar clasificaciones para fomentar la participación y la colaboración en el aula. Además, Classcraft proporciona herramientas de seguimiento y análisis que permiten a los profesores evaluar el progreso de los estudiantes y adaptar la gamificación según las necesidades individuales o grupales.

De esta manera, no solo se crea un entorno de aprendizaje más divertido, sino que también se impulsan habilidades esenciales como la comunicación, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En resumen, Classcraft es una herramienta integral y eficaz para el desarrollo de esta propuesta de innovación, puesto que la creación de un entorno gamificado a través de ella, facilita el mejoramiento de la experiencia educativa, así como potenciar el compromiso y resultados de los estudiantes.

2.1.4. Gamificación y motivación

Según la definición de la Real Academia Española, la motivación se describe como el “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” (s.f., definición 3). Partiendo de esta definición, se puede aseverar que la motivación es entonces algo que impulsa al ser humano para que lleve a cabo una actividad o no, con base en los estímulos que recibe del medio.

Teniendo una noción sobre el concepto de motivación, es imperativo recalcar que es un factor decisivo en el progreso de los estudiantes de inglés como lengua extranjera, puesto que, a diferencia de otras áreas de estudio, no se aborda de manera lineal. Por tal motivo, tratar de encontrar recursos que sean lo suficientemente llamativos para motivarlos a estudiar se convierte en un reto para los docentes.

En concordancia con lo mencionado anteriormente, la gamificación plantea dentro de sus objetivos, crear un ambiente que aumente la motivación de los discentes frente al desarrollo de los temas de clase, al transportarlos a un contexto totalmente diferente. Respecto a esto, Werbach y Hunter (2012) indican que la motivación de los jugadores influye en sus acciones, que dan origen a respuestas en el sistema, como la asignación de puntos. La retroalimentación resultante motiva a los usuarios a seguir tomando más acciones, y así continúa el ciclo (p. 95).

Para verificar esta información, se han llevado a cabo varias investigaciones, como la de Trejo-González (2021), quien manifiesta que el uso de la gamificación tuvo un impacto positivo tanto en las actividades que los estudiantes consideraban poco interesantes como en las que ya les resultaban atractivas. De esta manera, se observó un aumento en la motivación tanto intrínseca como extrínseca, lo que llevó a una mayor disposición a participar en las actividades propuestas y un mayor grado de compromiso e implicación en ellas (p. 629).

Por otro lado, como resultado de su investigación, Alcaide (2018) también concluye que el uso de la gamificación incrementa el nivel de motivación de los estudiantes, lo que se refleja en una

actitud más positiva hacia las actividades académicas asignadas por el docente, lo que a su vez mejora su compromiso y dedicación en el proceso de aprendizaje. (p.1803)

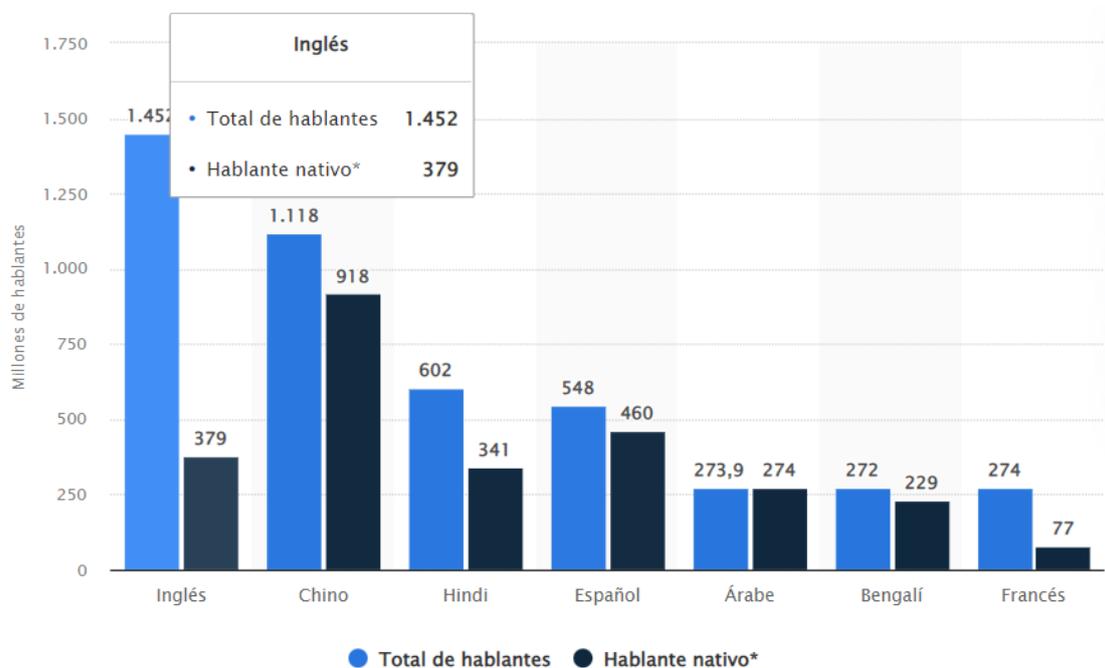
En resumen, los resultados mencionados confirman el poder motivacional de la gamificación cuando se ha diseñado e implementado de forma apropiada, dando retroalimentación oportuna a los estudiantes y teniendo siempre como finalidad el aprendizaje significativo. En palabras de Arís y Orcos (2017), “la gamificación permite crear experiencias de aprendizaje significativas. Asimismo, se perfila como una metodología innovadora que posibilita el logro competencial comprometido con la creatividad y el talento.” (p. 1091)

2.2. La gamificación y la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

Según un análisis estadístico, el idioma inglés contaba con la mayor cantidad de hablantes a nivel global en el año 2022, superando los 1.400 millones de personas. Entre ellos, alrededor de 379 millones tenían el inglés como lengua materna, mientras que los demás lo habían aprendido como segunda lengua (Statista, 2022).

En esta tabla se puede observar la posición del inglés a nivel mundial.

Figura 4. Posición del inglés a nivel mundial comparado con otras lenguas.



Fuente: es.statista.com

Como resultado de esto, la enseñanza de inglés en Colombia se ha vuelto un reto que implica una adaptación de los currículos y metodologías de enseñanza para tratar de estar al mismo

nivel de otros países. Dentro de dicha adaptación y exploración de alternativas innovadoras para la enseñanza del idioma inglés, es imprescindible tener presente que la época actual demanda un mayor uso de las TIC y las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) por parte de los docentes, en tal sinergia que permita promover la conexión de ideas y el pensamiento crítico para lograr un aprendizaje real, contextualizado y más allá de la simple repetición. Sobre esta base, Molina-García et al. (2021) afirman lo siguiente:

Teniendo en cuenta que el idioma inglés es concebido como la lengua universal en muchos de los ámbitos donde se desarrolla el ser humano, es importante establecer estrategias de aprendizaje que permitan a los estudiantes desde los primeros años de escolaridad, tener dominio de este idioma dado su preponderancia a nivel mundial, todo lo cual le otorga una posición ventajosa en el actual contexto globalizado. (p. 728)

En atención a los requerimientos aquí mencionados, la gamificación deviene en una respuesta positiva y la posibilidad de renovación del aula de enseñanza de inglés, por cuanto ha demostrado aportar variados beneficios. Viéndolo de otra manera, Barros (2016) expresa que “abrir la puerta a la gamificación supone, además, abrirla a muchas de las posibilidades que ofrece el mundo moderno, globalizado y tecnificado en el que viven y conviven nuestros alumnos.” (p. 25).

Por otro lado, si apelamos a un ejemplo sobre los resultados en la implementación de esta metodología, Briceño (2022), en su estudio sobre la gamificación como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras, en la cual se tuvo participación de una muestra de 100 docentes de lengua extranjera concluye argumentando que la evidencia proporcionada en su estudio es sólida y deja claro que los docentes que participaron estaban convencidos de que la gamificación resulta ser una herramienta didáctica valiosa para la enseñanza de lenguas extranjeras en ambientes de aprendizaje virtual (p. 20).

2.2.1. Competencia comunicativa en inglés

Al hablar de competencia comunicativa es mandatorio considerar que la adquisición de esta no está limitada simplemente al uso o repetición de estructuras gramaticales y otros recursos lingüísticos. Con referencia a esta afirmación, Pompa Montes de Oca y Pérez López (2015) concluyen que “es la habilidad de comunicar bien, de ser entendido y entender a los demás,

de saber estructurar este proceso para establecer las relaciones sociales con sus semejantes, donde se integran la correcta escucha, lectura, y expresión oral y escrita” (p. 166).

Teniendo en cuenta esta definición, su desarrollo implica además del saber lingüístico, saber qué, cómo, por qué y cuándo usar todos los aspectos que influyen en el proceso comunicativo, con el fin de transmitir o recibir los mensajes de forma clara y contextualizada. En consecuencia, los autores también sostienen que es una integración de las habilidades lingüísticas y la disposición de los individuos.

Dentro de este orden de ideas, esta propuesta lleva en su nombre “*The four elements*” (Los cuatro elementos), con el propósito de hacer referencia a las cuatro habilidades lingüísticas mencionadas por los autores (comprensión auditiva, lectura, producción oral y escrita) y que configuran la competencia comunicativa. Desde esta perspectiva, el diseño de un entorno gamificado con el propósito de fortalecer dicha competencia toma fuerza, considerando que para avanzar en este entorno, los estudiantes deben realizar tareas comunicativas específicas relacionadas con el contexto en el cual las ejecutan, lo que implica que, como lo manifiesta (Beltrán, 2017), durante el cumplimiento de las tareas asignadas, los estudiantes también mejoran su capacidad de comunicarse en el idioma, ya que deben interactuar constantemente para lograr un buen desempeño y avanzar adecuadamente en la actividad (p. 95).

2.2.2. Tecnología, gamificación y aprendizaje del inglés

La integración de las nuevas tecnologías y las competencias digitales desempeña un papel fundamental tanto en la gamificación como en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Las tecnologías educativas, como aplicaciones móviles y plataformas en línea tales como ClassDojo, Classcraft, Genially, entre muchas otras, ofrecen oportunidades innovadoras para involucrar a los estudiantes en actividades interactivas y auténticas. Estas herramientas digitales ofrecen actividades interactivas, ejercicios prácticos y recursos multimedia que enriquecen la experiencia de aprendizaje y promueven la participación de los estudiantes.

Para aprovechar al máximo las tecnologías educativas en el contexto de la gamificación y el aprendizaje del inglés, los estudiantes necesitan desarrollar competencias digitales. Estas competencias incluyen habilidades técnicas, como la navegación web y el uso de herramientas digitales, así como habilidades de pensamiento crítico, búsqueda de información y comunicación efectiva en entornos digitales. Asimismo, es fundamental que los docentes estén

preparados y capacitados, pues deben ser capaces de utilizar las plataformas en línea, aplicaciones educativas y recursos multimedia de manera efectiva para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

De esta manera, la gamificación, respaldada por las tecnologías digitales, ofrece un enfoque lúdico y motivador para el aprendizaje del inglés a través del uso de plataformas digitales interactivas, juegos educativos y aplicaciones móviles, donde los estudiantes pueden practicar el inglés de manera dinámica, colaborativa y autónoma, lo que aumenta su motivación intrínseca y su compromiso con el aprendizaje del idioma.

3. Contextualización y diseño del proyecto

A continuación, se presenta la información del contexto en el cual se propone implementar el presente proyecto y los destinatarios con quienes se tiene como meta, lograr fortalecer sus habilidades comunicativas en inglés, a través de estrategias específicas que fomenten su práctica y dominio en un entorno gamificado.

3.1. Contextualización

3.1.1. Descripción del centro educativo

La institución educativa para la cual se plantea implementar este proyecto es de naturaleza católica-privada, situada en la ciudad de Medellín-Colombia. La institución actualmente se encuentra en la categoría A+, según la clasificación otorgada por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación Nacional, siendo dicha clasificación la más alta en el índice general de colegios en el país. Adicionalmente, se encuentra en el puesto 54 entre 1640 instituciones a nivel nacional. La institución educativa dispone de cuatro ciclos de enseñanza: preescolar, primaria, secundaria básica y media académica (grados 10 y 11). En cuanto a su planta física, la institución cuenta con salones amplios y dotados de televisores, Video Beam, conexión a internet por cable y wifi. También cuenta con dos salas de computadores con equipos de última generación, una para primaria y otra para secundaria, lo cual aumenta la viabilidad de esta propuesta al contar con una dotación suficiente para su implementación.

En cuanto a la enseñanza del inglés, la institución no hace contratación directa de los docentes de esta área, sino que contrata los servicios de un programa del centro de idiomas de una de las universidades más reconocidas de la ciudad, con el propósito de potenciar y mejorar las

habilidades comunicativas del estudiantado. Para enseñar inglés en esta institución, los profesores asignados por la universidad no imparten las clases solamente de acuerdo con el grado; previo al inicio del año escolar, se hace una valoración de los estudiantes y estos son clasificados por niveles, de acuerdo con el MCER. La universidad a su vez es quien diseña y lleva a cabo la propuesta metodológica y curricular para la enseñanza de inglés en el colegio.

3.1.2. Destinatarios del proyecto

Esta propuesta de innovación tiene como público objetivo aquellos estudiantes de la institución clasificados en la categoría B2 de suficiencia de inglés, establecido por el MCER. Según la clasificación para el año 2023, en este nivel se encuentran algunos estudiantes de los grados décimo y undécimo.

Como se ha dicho anteriormente, en vista de que, a diferencia de otros colegios, en esta institución se hace una organización de grupos según el nivel de lengua y no por grados, esta propuesta podría aplicarse con alumnos de diferentes edades y que estén en el nivel ya mencionado. Adicionalmente, considerando las singularidades de los grupos, este proyecto podrá ser usado por otros docentes de inglés de la institución que impartan sus clases a estudiantes del mismo nivel o que se encuentren en el nivel más cercano (B1+), lo que supondría un mayor reto para estos últimos.

3.2. Desarrollo del proyecto

A continuación, se exponen los pormenores de esta propuesta de innovación, abarcando aspectos como los objetivos y competencias que se proponen potenciar, las actividades (o misiones), la metodología empleada y el proceso de evaluación.

3.2.1. Objetivos y competencias básicas de la propuesta

Como se ha mencionado en apartados anteriores, este proyecto está dirigido a estudiantes que se encuentren en el nivel B2 de inglés, de acuerdo con el MCER (2001). En síntesis, las competencias a fortalecer son:

- Comprender conversaciones y discursos en diferentes tipos de situaciones captando la información principal y los detalles relevantes.

- Participar en conversaciones sobre una variedad de temas, expresando opiniones, argumentos e ideas de manera clara y coherente.
- Leer y comprender diferentes tipos de textos identificando la información principal, el propósito y las ideas clave.
- Producir diferentes tipos de textos (orales y escritos) de manera clara y bien estructurada, utilizando un vocabulario y gramática apropiados.

Considerando las competencias mencionadas anteriormente, se proponen los siguientes objetivos didácticos, los cuales se espera lograr al terminar la implementación de esta propuesta:

- **Objetivo general**

Fortalecer de manera integral las habilidades comunicativas en el nivel B2 de inglés, por medio del uso del vocabulario y las estructuras gramaticales propias del nivel.
- **Objetivos específicos**
 - Reforzar tanto la fluidez como la precisión en la comunicación oral y escrita en inglés.
 - Reforzar la comprensión auditiva y lectora, y la capacidad para seguir instrucciones en inglés.
 - Fomentar la producción escrita en inglés, mediante la creación de diversos tipos de textos, como ensayos, cartas, correos electrónicos, entre otros.
 - Consolidar el vocabulario y las estructuras gramaticales propias del nivel B2, para comunicarse de manera efectiva en diferentes contextos.
 -

3.2.2. Metodología

Este trabajo tiene la gamificación como metodología sobre la cual se hace el diseño y la posterior implementación en el aula de inglés. Con base en esta premisa, se considerarán tres elementos fundamentales para la creación del entorno gamificado, los cuales han sido previamente mencionados en el marco teórico: las dinámicas, las mecánicas y los componentes.

Para darle vida a este entorno, se hace uso de la plataforma Classcraft, donde los estudiantes se encontrarán con una narrativa sobre un mundo futuro llamado *Synthoria Prime*, el cual está sufriendo una pérdida de energía vital haciendo que la comunicación entre las naciones se deteriore, surjan conflictos y no puedan comunicarse de forma apropiada. Este mundo está dividido en cuatro regiones totalmente diferentes (de allí el nombre de “*The four elements*”) que representan cada una de las cuatro habilidades lingüísticas (habla, escucha, lectura y escritura), llamadas EchoNex, Audiora B2, Echolyptia X y Scriptor I. Estas regiones se encuentran alrededor de una fuente de poder central, donde se encuentra Nova Valkyrie, la guardiana de los mundos (representa la competencia comunicativa), y donde confluye la energía de este mundo. La representación de este mundo se muestra en la siguiente imagen:

Figura 5. Mundo de Synthoria Prime con sus 4 regiones y la fuente central.



Fuente: Creación propia en Classcraft

Dentro de cada región los jugadores se encontrarán con diferentes tipos de misiones, de acuerdo con el elemento representado por cada una de ellas. Por ejemplo, si se encuentran en Scriptor I (la región que representa la escritura), como misión tendrán que escribir algún tipo de texto según unas instrucciones para completarla y así avanzar en su recorrido para llegar a la última misión donde deben completar una tarea final que reúne la integración de los cuatro elementos para poder lograr que la energía vital de todo el mundo se restablezca y la vida de sus habitantes pueda volver a la normalidad.

En adición a lo anterior, en esta propuesta se tendrán 9 misiones (2 por cada uno de los 4 elementos y una misión final en el reino central), las cuales devienen en los retos para los estudiantes. A medida que vayan superándolas, se otorgarán diferentes puntajes por cumplimiento de las tareas y una recompensa adicional por cumplir con la misión antes del tiempo límite.

Al finalizar, los puntajes de cada una de las competencias se computarán con la escala de calificación del colegio, para asignar las respectivas notas en el sistema de evaluación institucional.

3.2.3. Cronograma

Teniendo en cuenta que esta propuesta está diseñada para fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes que se encuentran en el nivel B2 de inglés y su foco no son temas específicos sino el fortalecimiento de las habilidades de escucha, lectura, habla y escritura, los docentes pueden hacer uso de la misma en cualquier momento del año escolar; sin embargo se sugiere su implementación en el último periodo académico, considerando que para ese momento los estudiantes han de contar con mayores recursos lingüísticos para el cumplimiento de las misiones. Teniendo en cuenta lo anterior, se presenta el cronograma sugerido para el trabajo en el aula:

Tabla 2. Cronograma

Actividad	Tiempo	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10
Contextualización	1 hora										
Actividad 1: Acoustic Harmony Vortex	1 hora										

Actividad 2: Pearls of Wisdom	1 hora										
Actividad 3: Memento: Unveiling the Past	1 hora										
Actividad 4: The Eloquent Exchange	1 hora										
Actividad 5: The Enigmatic Chronicles	1 hora										
Actividad 6: The Multidimensional Library	1 hora										
Actividad 7: The Language Lab	1 hora										
Actividad 8: A Journey of Perspectives	1 hora										
Cierre	1 hora										

Fuente: Creación propia

3.2.4. Actividades

A continuación, se presentan las actividades que se llevarán a cabo en la implementación de la propuesta de innovación. Dichas actividades están agrupadas de acuerdo con la habilidad lingüística que se pretende abordar.

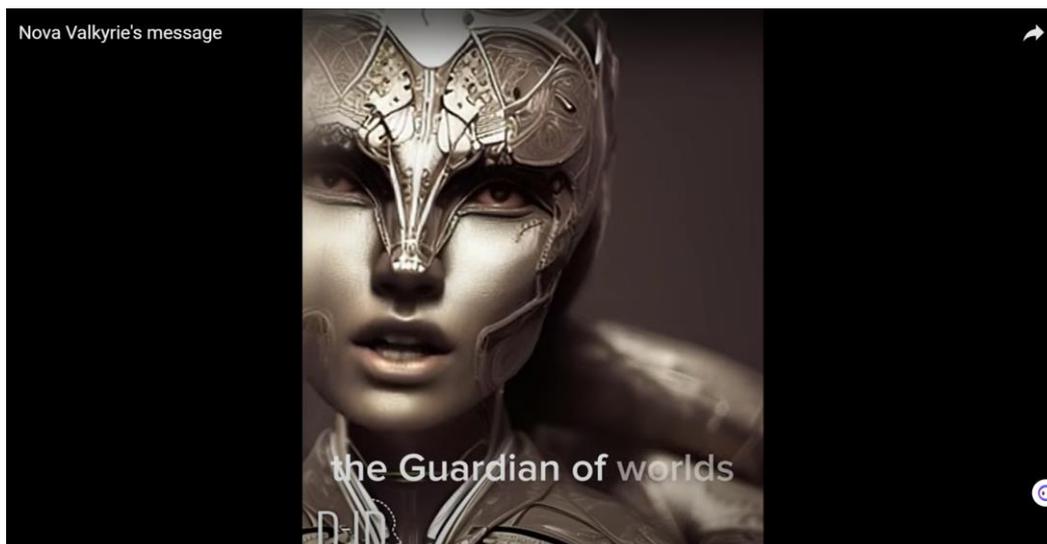
Es importante mencionar que todas las actividades que realicen los estudiantes serán valoradas por el docente para darles retroalimentación y asignarles puntos por la calidad en el cumplimiento y elaboración de las tareas planteadas en las misiones, los cuales serán adicionales a los puntos otorgados por la entrega oportuna de las mismas.

Finalmente, en aras de incentivar el trabajo colaborativo, todas las actividades tienen habilitada la opción de discusión, en la cual se puede hacer preguntas en el grupo sobre aspectos que no sean claros sobre las misiones. Adicionalmente, algunas actividades se realizarán en equipo.

3.2.4.1. Contextualización de los estudiantes:

Antes de iniciar las misiones, se tendrá una sesión para presentar al grupo la propuesta de trabajo y se mostrará un video con un mensaje enviado por la guardiana de los mundos *Nova Valkyrie*, para dar la bienvenida a los nuevos héroes (Enlace del video con el mensaje de Nova Valkyrie: [Nova Valkyrie's message](#)).

Figura 6. Nova Valkyrie, guardiana de los mundos



Fuente: Creación propia

Después de mostrar el video, se pregunta si hay inquietudes para dar las respectivas aclaraciones. Acto seguido, se hace el primer ingreso a Classcraft para hacer un recorrido por la plataforma, sus funciones, crear el avatar y asegurarse de que todos han ingresado y hacen parte de la clase en la plataforma.

3.2.4.2. Actividades 1 y 2

Las actividades 1 y 2 se desarrollan en la región *Audiora B2* (Anexo 1), allí los jugadores encontrarán dos misiones para fortalecer la habilidad de escucha. Estas misiones se introducirán a partir de la narrativa que se muestra en la siguiente imagen:

Figura 7. Introducción a las misiones en Audiora B2

Intro

In a time where words have the power to build bridges or ignite conflicts, humanity stands at a crossroads. The once harmonious symphony of global communication has lost its rhythm, leaving chaos and misunderstanding in its wake. But fear not, for a revolutionary endeavor has emerged to restore the harmony and foster understanding among nations.

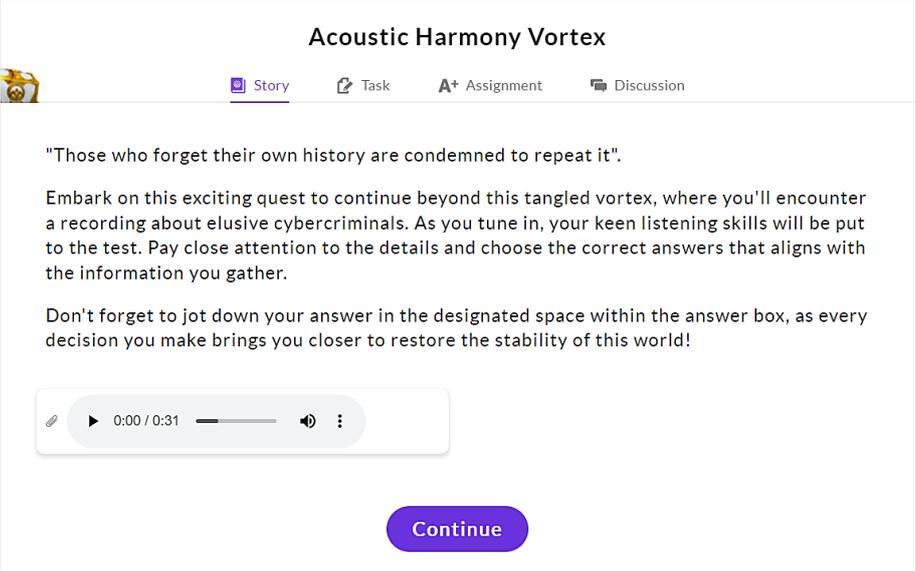
Your journey will be no ordinary one. It will be an experience, where the power of listening will unlock the key to rekindling unity and harmony.

In this part of the journey, you will need to unlock hidden messages, and earn rewards as you become the master of deciphering the symphony of words. It's time to prove that listening is not just an act but a powerful tool to shape the future. Are you ready to embrace the challenge and become a champion of Acoustic Harmony?

Fuente: Elaboración propia en Classcraft

Tabla 3. Actividad 1

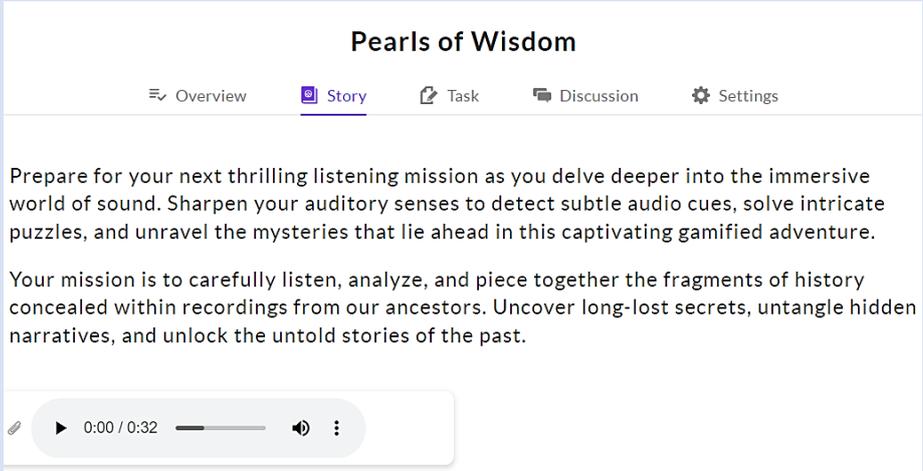
Actividad 1: Acoustic Harmony Vortex	
Habilidad	Escucha
Objetivo	Identificar la información clave al escuchar una entrevista sobre cibercriminales.
Descripción de la actividad	1. Los estudiantes ingresan a Classcraft e inician su recorrido en Audiora B2.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Luego de la introducción a esta región, ingresarán a la primera misión en el mapa. 3. El profesor está atento al grupo en caso de que surja alguna duda sobre la misión. 4. Los estudiantes escuchan el material y responden las preguntas del cuestionario sobre la entrevista. 5. Envío del cuestionario terminado. 6. Para asegurar que se ha comprendido la información del material propuesto, se pide a los estudiantes la creación y envío de un mapa mental en el que resuman la información proporcionada en dicho material.
<p>Narrativa</p>	<p>Los jugadores encontrarán la siguiente narrativa como contextualización de primera actividad:</p> <p>Figura 8. Narrativa actividad 1</p>  <p style="text-align: center;">Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>El estudiante demuestra comprensión de una entrevista real sobre un tema aleatorio, al responder de manera acertada a una serie de preguntas sobre ella y hacer un resumen sobre la misma, presentándolo en forma de mapa mental.</p>

Puntuación:	Los jugadores obtendrán 100 puntos de experiencia al enviar la actividad. Si la envían antes del tiempo límite obtendrán una recompensa de 100 puntos adicionales. Finalmente recibirán un máximo de 200 puntos, de acuerdo con el resultado obtenido luego de que el profesor haga la revisión de la actividad y provea feedback al estudiante.
Recursos usados	TIC Classcraft - https://www.classcraft.com/ Convertidor de texto a voz - https://speechgen.io/es/ Internet

Tabla 4. Actividad 2

Actividad 2: Pearls of Wisdom	
Habilidad	Escucha
Objetivo	Identificar y reportar los puntos principales de un discurso, a través de una infografía.
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al completar la primera actividad, aparecerá en el mapa la segunda de escucha con el nombre "Pearls of Wisdom" 2. Luego de la introducción a esta misión, ingresarán a la tarea donde se especifican los detalles para cumplir con ella. 3. El profesor está atento al grupo en caso de que surja alguna duda sobre la misión. 4. Los estudiantes observan el video (Anexo 2), toman apuntes sobre el mismo y crean una infografía que resuma los aspectos principales abordados en el discurso, incluyendo una reflexión final.

<p>Narrativa</p>	<p>Figura 9. Narrativa actividad 2</p>  <p>Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>El estudiante es capaz de extraer aspectos clave de un discurso hablado para sintetizar la información y presentarla en un diagrama.</p> <p>El estudiante incluye una reflexión propia sobre el tema abordado en el material dispuesto para la actividad.</p>
<p>Puntuación:</p>	<p>Los jugadores obtendrán 200 puntos de experiencia al enviar la actividad. Si la envían antes del tiempo límite obtendrán una recompensa de 100 puntos adicionales. Finalmente recibirán un máximo de 300 puntos, de acuerdo con el resultado obtenido luego de que el profesor haga la revisión de la actividad y provea feedback al estudiante.</p>
<p>Recursos usados</p>	<p>TIC</p> <p>Classcraft - https://www.classcraft.com/</p> <p>Convertidor de texto a voz - https://speechgen.io/es/</p> <p>Youtube - https://youtu.be/FrqBWQ-mVEc</p> <p>Internet</p>

3.2.4.3. Actividades 3 y 4

Estas actividades tendrán lugar en la región EchoNex (Anexo 3), allí los jugadores deberán superar dos retos que les servirá para demostrar su habilidad para proveer información de

forma oral. La narrativa que se muestra en la siguiente imagen servirá como introducción para la misión “A quest for verbal Ascendacy” en esta tierra:

Figura 10. Introducción a la región de EchoNex

EchoNex: A quest for verbal Ascendacy

Overview
Story

Welcome to the immersive land of Vocalis. Your linguistic prowess is about to be put to the most difficult tests. As you step into the mission, a holographic display flickers to life, revealing a dystopian future where speaking is one of the elements that hold the key to survival.

Equipped with cutting-edge technology and your own voice as the weapon, you must unlock the secrets buried within the enigmatic depths of language.

From deciphering ancient dialects to negotiating with rogue A.I., your journey will demand eloquent speech, and quick thinking. The fate of communication in this post-apocalyptic world rests in your hands.

Prepare to venture into the unknown, where every word you speak shapes the destiny of a civilization on the brink. The countdown has begun. Will you get out alive from Vocalis and emerge as the savior of spoken English?

Dare to prove it!

Fuente: Elaboración propia en Classcraft

Tabla 5. Actividad 3

Actividad 3: Memento: Unveiling the Past	
Habilidad	Habla
Objetivo	Hablar sobre eventos que sucedieron en el pasado y que han tenido un impacto significativo en el presente, aportando detalles de tiempo, modo, y personas que hicieron parte de ese momento.
Descripción de la actividad	1. Los estudiantes llegan a EchoNex y luego de leer o escuchar la introducción a esta tierra, se encaminan a la primera tarea en esta tierra.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Al ingresar a la primera tarea, leen la narrativa que resalta la importancia de su ejecución. 3. El profesor está atento al grupo en caso de que surja alguna duda sobre la misión 4. Para completar la tarea, los estudiantes deben registrar en video una descripción vívida de un evento o experiencia memorable de su pasado, que haya tenido un impacto profundo en sus vidas. 5. En la descripción de ese evento, se debe responder a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Cuál fue el evento o experiencia? b. ¿Cuándo y dónde tuvo lugar? c. ¿Quién estuvo involucrado? d. ¿Por qué fue memorable? e. ¿Cómo impactó tu vida? 6. El video se debe enviar a través de Classcraft, ya sea como archivo o enlace. 7. Se recomienda a los estudiantes apoyarse en sus compañeros para la creación del video, haciendo uso del apartado de discusiones que ha sido habilitado para intercambiar ideas y acordar cómo hacer la grabación y el envío. 8. Los estudiantes también pueden usar el formato de entrevista para esta entrega y así, obtener un mayor apoyo de sus compañeros.
<p>Narrativa</p>	<p>Figura 11. Narrativa actividad 3</p>

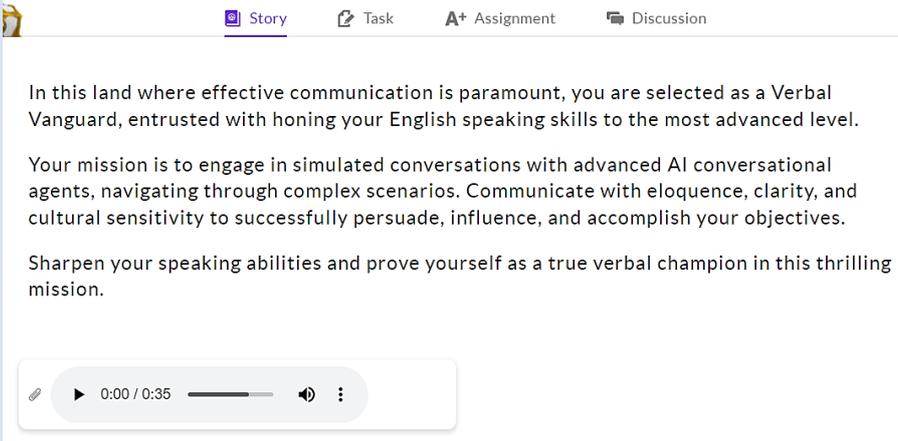
	<p style="text-align: center;">Memento: Unveiling the Past</p>  <p style="text-align: center;">Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>El estudiante es capaz de producir un discurso claro y coherente sobre eventos que sucedieron en el pasado.</p> <p>El estudiante habla con propiedad, fluidez y hace un correcto uso de las estructuras gramaticales propias del nivel.</p> <p>El estudiante hace uso de diferentes tiempos verbales para conectar los eventos pasados con su presente.</p>
<p>Puntuación</p>	<p>Los jugadores obtendrán 200 puntos de experiencia al enviar la actividad. Si la envían antes del tiempo límite obtendrán una recompensa de 100 puntos adicionales. Finalmente recibirán un máximo de 300 puntos, de acuerdo con el resultado obtenido luego de que el profesor haga la revisión de la actividad y provea feedback al estudiante.</p>
<p>Recursos usados</p>	<p>TIC</p> <p>Classcraft - https://www.classcraft.com/</p> <p>Convertidor de texto a voz - https://speechgen.io/es/</p> <p>Internet - celular con cámara y micrófono</p> <p>Vimeo - https://vimeo.com/</p> <p>Loom - https://loom.com</p> <p>Youtube - https://www.youtube.com/</p>

Tabla 6. Actividad 4

Actividad 4: The Eloquent Exchange	
Habilidad	Habla
Objetivo	Sostener una conversación haciendo uso del vocabulario y estructuras propios del nivel para hablar sobre tradiciones e ideas de futuro.
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al culminar la primera actividad (Memento) en Vocaris, los jugadores continúan hacia el siguiente reto llamado “The Eloquent Exchange” 2. El profesor está atento al grupo en caso de que surja alguna duda sobre la misión 3. Al llegar a esta misión, como se ha hecho en las anteriores, inicialmente se plantea la narrativa específica para contextualizar la tarea y luego se hace la descripción de esta en el apartado correspondiente. 4. Para esta actividad, los estudiantes <u>deben trabajar de forma colaborativa con otro compañero.</u> 5. La tarea consiste en unirse con otro jugador y entablar una conversación durante 5 minutos, en la cual se exploren las costumbres, tradiciones, perspectivas e ideas sobre el futuro que cada uno tiene. 6. Esta conversación debe quedar grabada en video en flipgrid, donde se ha creado la tarea (Anexo 4) y se ha generado un enlace directo para ingresar y llevarla a cabo (https://flip.com/fdd7b3c2).
Narrativa	Figura 12. Narrativa actividad 4

	<div style="text-align: center;"> <h3>The Eloquent Exchange</h3> <p> Story Task A+ Assignment Discussion </p> </div> <p>Welcome back, linguistic virtuoso, to the next challenge in this Quest for Verbal Ascendancy. Prepare to embark on another thrilling mission that will put your English speaking skills to the test once again.</p> <p>In a world where the power of spoken word shapes destinies, you are chosen as an elite operative to navigate a labyrinth of linguistic challenges in a cross-cultural setting.</p> <p>Your success in inspiring change and fostering collaboration will determine the trajectory of global affairs. It will also enhance your English speaking abilities but also empower you to navigate real-world situations with confidence and fluency.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>valuación</p>	<p>El estudiante sostiene una conversación, haciendo uso de vocabulario y estructuras gramaticales variados.</p> <p>El estudiante habla con propiedad, fluidez y coherencia, de tal manera que su mensaje se entiende fácilmente.</p>
<p>Puntuación</p>	<p>Los jugadores obtendrán 200 puntos de experiencia al enviar la actividad. Si la envían antes del tiempo límite obtendrán una recompensa de 100 puntos adicionales. Finalmente recibirán un máximo de 500 puntos, de acuerdo con el resultado obtenido luego de que el profesor haga la revisión de la actividad y provea feedback al estudiante.</p>
<p>Recursos TIC usados</p>	<p>Classcraft - https://www.classcraft.com/</p> <p>Convertidor de texto a voz - https://speechgen.io/es/</p> <p>Flipgrid - https://flip.com/</p> <p>Internet – celular con cámara y micrófono</p>

3.2.4.4. Actividades 5 y 6

Estas actividades se desarrollan en la región de Echolyptia X (Anexo 5), donde se pondrá a prueba la habilidad de la comprensión lectora. A continuación, se muestra la introducción a esta tierra:

Figura 13. Introducción a la región de Echolyptia X

Echolyptia X: The Lexiverse encounter

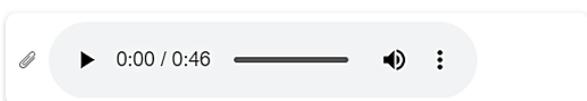
Overview

Story

Welcome to the captivating floating land of Echolyptia. Get ready to enter upon an experience that will ignite your passion for reading to uncover the secrets of our worlds, and elevate your skills to upper levels.

In a world where books hold immense power, you have been chosen as a literary adventurer, entrusted with unraveling the mysteries hidden within the pages of extraordinary tales. As you step into the virtual library, a gateway to boundless knowledge, an abnormal guide materializes to reveal your noble quest.

Your mission is to embark on a grand expedition through the vast realms of literature, where each page holds secrets waiting to be discovered. As you delve into enchanting narratives and explore diverse genres, you will strengthen your reading comprehension, expand your vocabulary, and unlock the treasures that lie within captivating stories.



Fuente: Elaboración propia en Classcraft

Tabla 7. Actividad 5

Actividad 5: The Enigmatic Chronicles	
Habilidad	Lectura
Objetivo	Comprender las relaciones entre las partes de un texto, reportando información e identificando las ideas principales.
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none">1. Los estudiantes abren el reto y leen la introducción al mismo.2. El profesor está atento al grupo en caso de que surja alguna duda sobre la misión3. Para esta actividad, los estudiantes deben poner a prueba su habilidad para comprender un texto y responder a preguntas específicas.4. Adicionalmente, como punto final se les pide sintetizar todo el texto en un máximo de 10 líneas.

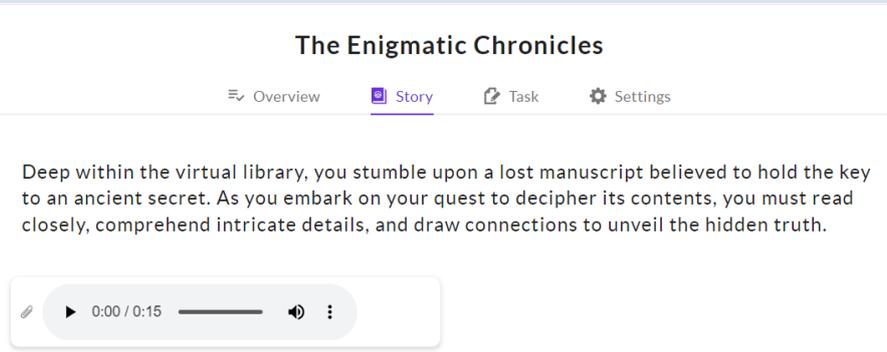
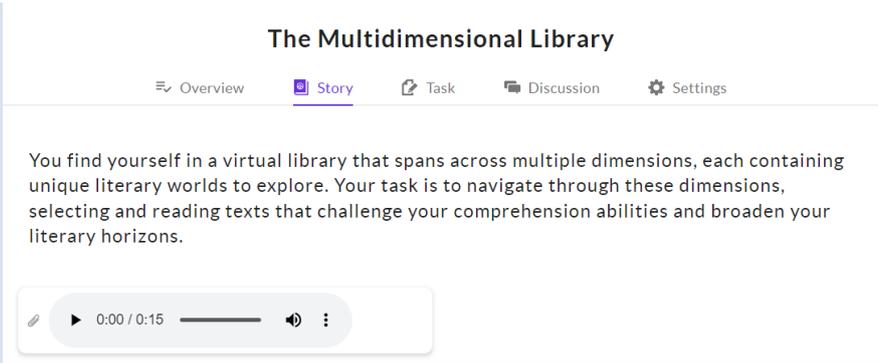
	<p>5. El texto y el cuestionario fueron creados en Google forms (Anexo 6), pero se incrustó en Classcraft para que los estudiantes puedan acceder desde allí. Se puede ingresar al cuestionario a través del siguiente enlace: https://forms.gle/Re9m78CLNYdeEKBK7</p> <p>6. En Classcraft se ha establecido la configuración para que se considere como aprobado el cuestionario, al obtener como mínimo 300 puntos.</p>
<p>Narrativa</p>	<p>Figura 14. Narrativa actividad 5</p>  <p>Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>Evaluación</p>	<p>El estudiante demuestra comprender las ideas principales de un texto al responder de forma correcta un cuestionario sobre este.</p> <p>El estudiante sintetiza de forma apropiada el texto leído, sin afectar el sentido original del mismo.</p>
<p>Puntuación</p>	<p>Los jugadores obtendrán 500 puntos al enviar la actividad y recibir una valoración del docente sobre las respuestas correctas y la síntesis hecha sobre el texto.</p>
<p>Recursos TIC usados</p>	<p>Classcraft - https://www.classcraft.com/</p> <p>Convertidor de texto a voz - https://freetools.textmagic.com/text-to-speech</p> <p>Google Forms - Internet</p>

Tabla 8. Actividad 6

Actividad 6: The Multidimensional Library	
Habilidad	Lectura
Objetivo	Leer y analizar textos literarios, específicamente del género de terror, abordando diferentes aspectos desde su escritura hasta las motivaciones y simbolismos usados por el autor.
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes abren la nueva misión y se encuentran con una narrativa corta, pero que los sorprenderá con el reto asignado. 2. El profesor está atento al grupo en caso de que surja alguna duda sobre la misión 3. Para esta actividad, los estudiantes deben abordar una obra de Edgar Allan Poe (se sugieren algunas en las instrucciones). 4. La tarea consiste en trabajar la habilidad para comprender y analizar cualquiera de los textos elegidos por el estudiante. 5. En el entregable, los estudiantes deben detallar aspectos de la condición humana, las motivaciones de los personajes, las relaciones a lo largo de la obra e interpretar los simbolismos. 6. Para ello, crean una presentación interactiva con la información recopilada y sus apreciaciones al respecto. 7. El estudiante puede cargar un archivo o compartir el enlace de la presentación si fue realizada en línea.
Narrativa	Figura 15. Narrativa actividad 6

	 <p>Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>Evaluación</p>	<p>El estudiante hace un análisis detallado de una de las obras del autor propuesto, incluyendo los aspectos mencionados en la tarea.</p> <p>El estudiante presenta la información de forma apropiada, con coherencia y correcto orden gramatical.</p>
<p>Puntuación</p>	<p>Los jugadores obtendrán un máximo de 200 puntos en relación con la calidad del producto elaborado, de acuerdo con la evaluación hecha por el docente. Adicionalmente, recibirá 100 puntos de experiencia al enviar la actividad, y si la envían antes del tiempo límite obtendrán una recompensa de 100 puntos más.</p>
<p>Recursos TIC usados</p>	<p>Classcraft - https://www.classcraft.com/</p> <p>Convertidor de texto a voz - https://freetools.textmagic.com/text-to-speech</p> <p>Internet</p>

3.2.4.5. Actividades 7 y 8

Estas actividades tienen lugar en la región de Scriptor I (Anexo 7), donde se evaluará la habilidad de escritura con una misión llamada “Ink Alchemy: Scripting the Future”, compuesta por dos retos. A continuación, se presenta la narrativa que introduce las actividades en este territorio:

Figura 16. Introducción a la región de Scriptor I

Ink Alchemy: Scripting the Future

Overview

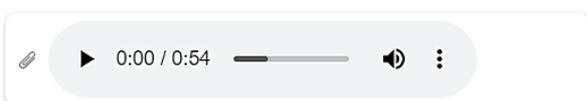
Story

Welcome to Scriptor II! Get ready to unleash your imagination and take your writing skills to new heights. In this adventure, we will dive into the world of creative writing, where you'll have the opportunity to craft captivating stories, vivid descriptions, and expressive texts.

As a participant of this quest, you will unlock your creative potential and hone your writing abilities through a series of interactive challenges and exercises. Throughout the mission, you'll receive guidance from experienced mentors who will provide valuable feedback and support. They will inspire you to think outside the box, push your boundaries, and breathe life into your words.

Are you ready to immerse yourself in a world of boundless creativity? Prepare to be enchanted by the power of words as you embark on the mission. Unleash your imagination, let your ideas flow, and create written works that will captivate readers and leave a lasting impression.

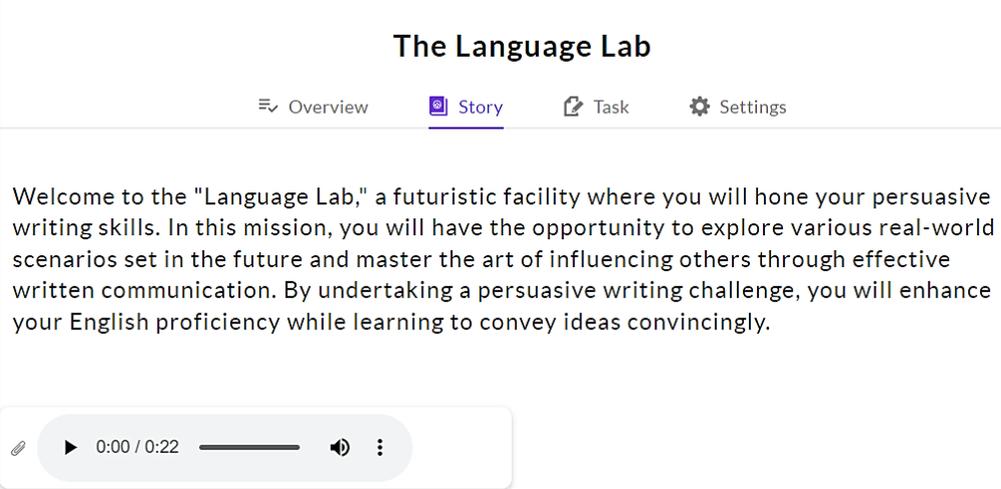
Let the adventure begin!



Fuente: Elaboración propia en Classcraft

Tabla 9. Actividad 7

Actividad 7: The Language Lab	
Habilidad	Escritura
Objetivo	Escribir un texto con tema de libre elección, haciendo uso de los elementos de persuasión para expresar y argumentar su punto de vista.
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none">1. Los estudiantes abren la nueva misión, hacen lectura de la introducción a la tarea.2. Los estudiantes pasan al apartado de la tarea para leer las instrucciones. Para cumplir con la tarea, deben:<ul style="list-style-type: none">• Elegir un tema o asunto futurista de interés, como la sostenibilidad ambiental, los avances tecnológicos o la justicia social.

	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar un texto persuasivo, como un artículo, una entrada de blog o un ensayo, que tenga como objetivo convencer a la audiencia de su punto de vista. • Utilizar recursos retóricos, argumentos lógicos y lenguaje persuasivo para presentar sus ideas de manera efectiva. • Prestar atención a la estructura y organización de tu escritura, incluyendo introducción, párrafos de desarrollo y conclusión. • Enviar el texto final para su evaluación y recibir feedback.
<p>Narrativa</p>	<p>Figura 17. Narrativa actividad 7</p>  <p>Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>Evaluación</p>	<p>El estudiante hace uso de lenguaje apropiado para soportar sus argumentos, utiliza ejemplos y estrategias de persuasión para tratar de convencer a sus lectores sobre su punto de vista.</p> <p>El estudiante hace correcto uso de las estructuras gramaticales, tiempos verbales y puntuación.</p>
<p>Puntuación</p>	<p>Los jugadores obtendrán 200 puntos de experiencia al enviar la actividad. Si la envían antes del tiempo límite obtendrán una recompensa de 200 puntos adicionales. Finalmente recibirán un máximo de 500 puntos, de acuerdo con el resultado obtenido luego de que el profesor haga la revisión de la actividad,</p>

	teniendo en cuenta los criterios de evaluación mencionados anteriormente y provea feedback al estudiante.
Recursos TIC usados	Classcraft - https://www.classcraft.com/ Convertidor de texto a voz - https://speechgen.io/es/ Internet

Tabla 10. Actividad 8

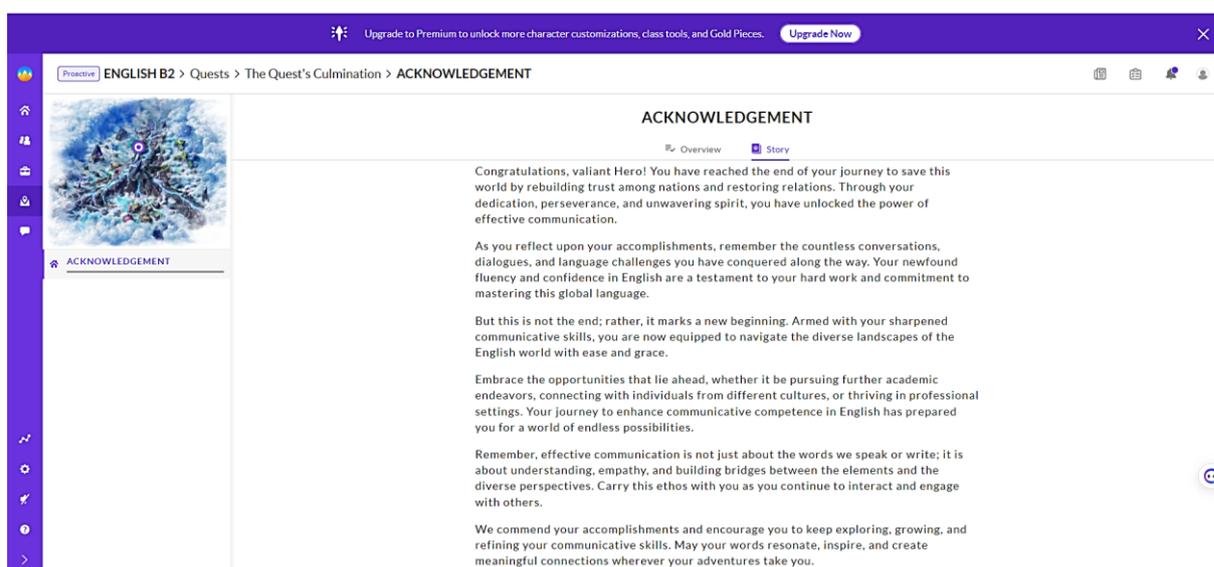
Actividad 8: A Journey of Perspectives	
Habilidad	Escritura
Objetivo	Escribir un texto reflexivo a partir de las ideas de otra persona.
Descripción de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entran a la segunda actividad. 2. Se hace lectura de la narrativa que contextualiza la tarea que están por realizar 3. Los estudiantes leen las instrucciones de la tarea. 4. La tarea consiste en elegir un personaje: un desconocido, una figura histórica o incluso una personalidad ficticia, y escribir un texto reflexivo explorando sus pensamientos, emociones y experiencias. 5. Como aspecto a tener en cuenta, se sugiere pensar en los desafíos, alegrías y revelaciones que este personaje enfrenta. ¿Cómo difiere su perspectiva de la suya? ¿Qué lecciones se pueden aprender al ver el mundo a través de sus ojos? 6. Finalmente, también deben incluir una reflexión sobre el impacto que este nuevo entendimiento tiene en sus propias percepciones y creencias. 7. A los estudiantes se les pide hacer el envío del texto a modo de carta antigua, usando la aplicación yeray (Anexo 8), la cual permite generar cartas con ese diseño.

<p>Narrativa</p>	<p>Figura 18. Narrativa actividad 8</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> <h3 style="margin: 0;">A Journey of Perspectives</h3> <p style="margin: 5px 0;">Imagine you wake up one morning with the extraordinary ability to see the world through the eyes of another person. This newfound power allows you to experience life from a completely different perspective.</p> <p style="margin: 5px 0;">Your task is to choose a character—a stranger, a historical figure, or even a fictional personality—and write a reflective piece exploring their thoughts, emotions, and experiences. Dive deep into their mindset and capture the essence of their unique worldview.</p> <p style="margin: 5px 0;">Through your writing, delve into the challenges, joys, and revelations that this character encounters. How does their perspective differ from your own? What lessons can be learned from seeing the world through their eyes? Reflect on the impact this newfound understanding has on your own perceptions and beliefs.</p> <p style="margin: 5px 0;">Use this new artifact to write your text and preserve it for future generations:</p> <p style="margin: 5px 0;">Old Letter Generator</p> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Fuente: Elaboración propia en Classcraft</p>
<p>Evaluación</p>	<p>El estudiante expone sus ideas de forma clara.</p> <p>El estudiante hace uso del discurso directo e indirecto para exponer los pensamientos e ideas de otra persona.</p> <p>El estudiante escribe haciendo correcto uso de la puntuación y estructuras gramaticales.</p> <p>El texto es coherente y cumple con lo solicitado en la tarea.</p>
<p>Puntuación</p>	<p>Los jugadores obtendrán 300 puntos de experiencia al enviar la actividad. Si la envían antes del tiempo límite obtendrán una recompensa de 100 puntos adicionales. Finalmente recibirán un máximo de 500 puntos más, de acuerdo con la valoración del profesor, teniendo en cuenta el cumplimiento de los criterios de evaluación para esta actividad.</p>
<p>Recursos TIC usados</p>	<p>Classcraft - https://www.classcraft.com/</p> <p>Convertidor de texto a voz - https://speechgen.io/es/</p> <p>Generador de cartas antiguas - https://www.yeray.com/generadorcartas/</p>

Internet

3.2.4.6. Cierre: The quest's Culmination

Cuando los estudiantes completen todos los retos, podrán pasar al corazón de Synthoria Prime donde se encuentra la guardiana de los mundos. Allí se compartirá un mensaje de agradecimiento y se enaltecerá su valor por haber participado y completado todas las misiones (Anexo 9).

Figura 19. Narrativa de cierre: The quest's Culmination – Acknowledgement


Fuente: Elaboración propia en Classcraft

Como parte de la sesión de cierre, se compartirá un formulario para que estudiantes hagan una autoevaluación, considerando los efectos de la ejecución de la propuesta, en su desempeño con el inglés. Para concluir la sesión de cierre, se tendrá un diálogo grupal para reunir sus opiniones y comentarios sobre la gamificación.

3.2.5. Evaluación

La evaluación es una herramienta de gran valor que estará presente a lo largo de toda la implementación de la propuesta. Para lograr hacerlo, se hará uso de instrumentos que pongan en consideración los aspectos cuantitativos y cualitativos del proceso. De esta manera se podrá obtener una visión ampliada del impacto de la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de inglés.

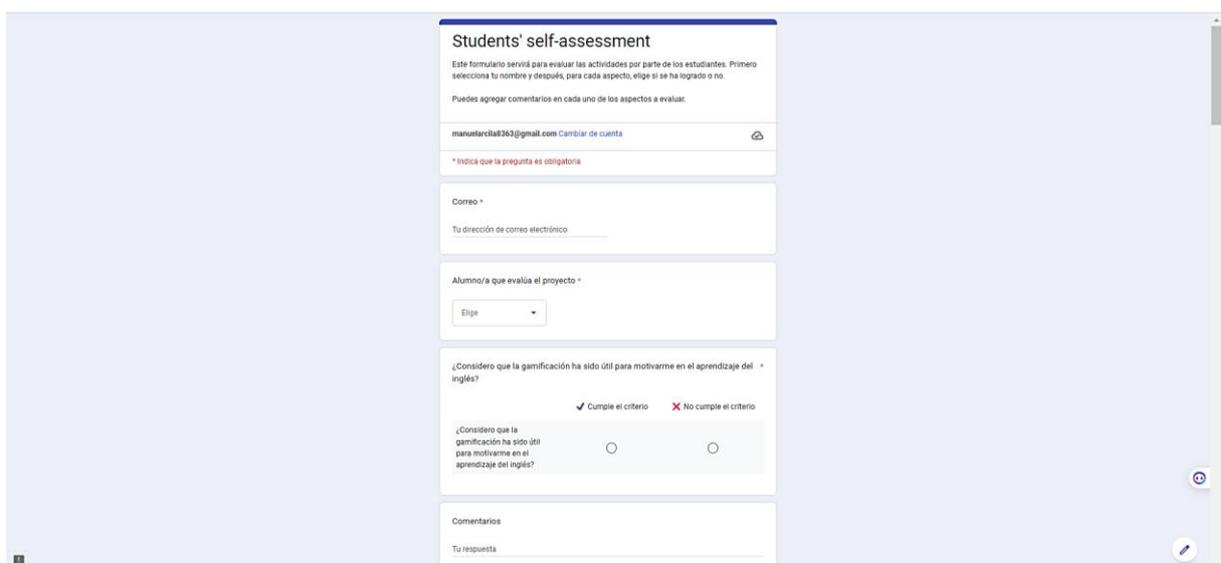
Es importante destacar que todas las misiones cuentan con criterios de evaluación definidos en cada una de ellas, los cuales se presentan en el apartado de descripción de las actividades. Adicionalmente, el cumplimiento de las misiones servirá para hacer un análisis no sólo en términos de uso de la lengua y proveer retroalimentación en ese respecto, sino que también podrá aportar información frente a la vinculación y compromiso de los estudiantes.

A continuación, se mencionan los instrumentos elegidos para la evaluación de los estudiantes y del proyecto:

- Observación de trabajo de clase: Se observa y toma nota del desarrollo de las actividades en el aula, incluyendo la participación, el compromiso y las interacciones para identificar fortalezas y oportunidades de mejora. Esto hará, considerando los puntajes obtenidos en la plataforma al finalizar el cumplimiento de las misiones.
- Cuestionarios: Estos se usarán para completar actividades de lectura y escucha. En adición, se compartirá un cuestionario al cierre de la propuesta, donde se pedirá a los estudiantes hacer una valoración de su trabajo y percepciones frente al uso de esta metodología en la clase de inglés. El formulario se encuentra en el siguiente enlace y se muestra su diseño a continuación:

<https://forms.gle/UQ2KUDJnLadCg9w26>

Figura 20. Formulario Autoevaluación estudiantes



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Students' self-assessment". The form is in Spanish and includes the following sections:

- Title:** Students' self-assessment
- Introduction:** Este formulario servirá para evaluar las actividades por parte de los estudiantes. Primero selecciona tu nombre y después, para cada aspecto, elige si se ha logrado o no. Puedes agregar comentarios en cada uno de los aspectos a evaluar.
- Sender:** manuelarcala363@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)
- Required Field:** * Indica que la pregunta es obligatoria
- Form Fields:**
 - Correo ***: Tu dirección de correo electrónico
 - Alumno/a que evalúa el proyecto ***: Elige
 - ¿Considero que la gamificación ha sido útil para motivarme en el aprendizaje del inglés?**: Radio buttons for Cumple el criterio and No cumple el criterio
 - Comentarios**: Tu respuesta

Fuente: Elaboración propia

- **Valoración individual:** Los estudiantes recibirán devoluciones por parte del profesor, con comentarios para cada una de sus entregas. En dichas entregas se ha establecido también un puntaje máximo a otorgar, de acuerdo con la calidad de los productos entregados y el cumplimiento de los criterios de evaluación descritos en cada una de ellas, considerando aspectos como vocabulario, gramática, tiempos verbales, coherencia, entre otros.
- **Valoración grupal de la propuesta:** En la sesión de cierre, los estudiantes formarán grupos de tres para intercambiar opiniones, reflexiones, aspectos positivos y negativos del proyecto que permitan hacer mejoras, y se socializarán con los demás compañeros y el docente.

3.2.6. Medidas de atención a la diversidad

En el grupo seleccionado para implementar el proyecto de innovación “The Four Elements”, no hay estudiantes diagnosticados con diversidad motriz, sensorial o intelectual; no obstante, se ha pensado en la combinación de algunos elementos que pueden ayudar a mejorar la comprensión del entorno y las actividades a realizar. Para esto se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- **Diseño:** Se eligió una plataforma en la cual los estudiantes pudieran acceder fácilmente, solo con la invitación del profesor. En adición, los gráficos, los colores, las opciones de personalización para adaptarse a las preferencias individuales y la conexión entre las misiones ayudan a tener un orden en el desarrollo de las actividades. Finalmente, se han convertido de texto a voz todas las narrativas de las misiones y se ha añadido el audio para que, en caso de ser necesario, no sólo se haga la lectura de esta información, sino que también se pueda escuchar.
- **Retroalimentación:** Aunque en cada tarea se debe hacer un envío para la obtención de puntos, el profesor también hará la revisión de estas, para dar una retroalimentación específica a los estudiantes, lo que permitirá que cada uno considere aquellos aspectos en los que debe aumentar su estudio o práctica.
- **Variedad de materiales y recursos:** Es de resaltar que como se espera fortalecer las cuatro habilidades lingüísticas en un nivel B2, los estudiantes estarán en contacto con materiales auténticos del uso de la lengua, con diálogos y situaciones reales, lo cual podrá generar más dinamismo e interés al evitar la repetición del mismo tipo de actividades. Por otro lado, para el cumplimiento de las misiones se hace uso de

diferentes recursos multimedia como plataformas de grabación de video, cuestionarios de Google, generador de cartas antiguas, entre otros.

- Trabajo colaborativo: Se han planteado actividades en las que es necesario trabajar con otra persona del grupo. Adicionalmente, se ha habilitado el apartado de discusiones en todas las tareas, pensando en dar la posibilidad de compartir dudas sobre las actividades, lo que contribuirá con la creación de un entorno incluyente donde todos se puedan apoyar.

4. Conclusiones

Considerando el objetivo general de la propuesta de innovación y teniendo este trabajo como evidencia, se puede afirmar que se ha dado cumplimiento al mismo, en tanto que el diseño de un entorno gamificado se ha llevado a término, incluyendo una variedad de tareas enfocadas en fortalecer las cuatro habilidades que componen la competencia comunicativa en inglés, en concreto para los estudiantes del nivel B2.

Por otro lado, es importante mencionar que, al contrastar los objetivos específicos de este trabajo con los objetivos curriculares y la selección de actividades para su integración en la gamificación, esta tiene el potencial de no solo de fortalecer, sino también de mejorar significativamente la competencia comunicativa de los estudiantes. Adicionalmente, al incorporar los elementos propios de dicha metodología, es posible lograr que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje del idioma, lo que da como resultado no solo una mejora de las habilidades de lectura, habla, escucha y escritura, sino también en la motivación y la colaboración entre los estudiantes, por medio de la integración de actividades en equipo y la habilitación de espacios de discusión dentro de ese entorno.

Dentro de este orden de ideas, también es meritorio destacar que el diseño y posterior implementación de esta propuesta deviene en una práctica interesante tanto para educadores como educandos, gracias a que también se promueve la autonomía de estos últimos al cumplir con tareas que no son vistas como tal, sino como unos retos o misiones con los cuales se pueden obtener recompensas y avanzar hacia la meta.

Por otro lado, se debe considerar que este trabajo además de aportar al logro de los aspectos mencionados anteriormente, ofrece como uno de sus distintivos, un amplio abanico de

herramientas digitales que pueden servir tanto al docente para la asignación, recopilación y revisión de los retos, como al estudiante para dar cumplimiento a los mismos.

Para finalizar, este trabajo además de ser una herramienta valiosa para la práctica del inglés, es una oportunidad para que los docentes de esta u otras lenguas, reconozcan el poder transformador de la gamificación, convirtiendo las clases en una experiencia diferente para todos, propiciando espacios de trabajo llamativos, dinámicos e interactivos para cautivar y apoyar a nuestros estudiantes.

5. Limitaciones y prospectiva

Un aspecto importante luego de concluida la elaboración de la propuesta de innovación, es la exposición de aquellos factores que limitantes y las perspectivas con miras al diseño de nuevas propuestas o la renovación de esta.

Como se ha mencionado en múltiples ocasiones, la gamificación es una metodología innovadora que puede aportar una gran variedad de beneficios en cuanto a la mejora de la práctica educativa, la motivación, el trabajo autónomo, el trabajo colaborativo y la evaluación. Sin embargo, es importante mencionar también cuáles son algunas de las limitaciones con las que nos podemos encontrar a la hora comenzar un proyecto de este tipo.

Una de estas limitaciones la búsqueda y adaptación de recursos y contenidos, puesto que se puede traducir en un desafío en términos de tiempo. El docente debe invertir un número considerable de horas si realmente quiere incluir todos los elementos de la gamificación de tal manera que se convierta en una gran herramienta para sus clases.

Por otro lado, otra de las limitaciones que es posible encontrar y que también motiva la creación de esta propuesta, es la resistencia que pueden tener algunos docentes frente al uso de una metodología de este tipo, considerando también que es nueva para muchos de ellos y aunque ya hay varias publicaciones e investigaciones sobre sus efectos positivos y transformadores en la educación, aún no hay bases teóricas tan amplias en el contexto del fortalecimiento y enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Se puede señalar también, aunque este proyecto no se ha implementado aún, las limitaciones técnicas que se pueden presentar. No se puede olvidar que, para lograr los objetivos, es

necesario contar con la disponibilidad de la tecnología adecuada en el aula, como laptops o computadores de escritorio y conexión a internet estable, que permita el correcto desarrollo de todas las actividades.

En cuanto a las perspectivas, este proyecto puede ser el punto de partida para que en la práctica se lleve a cabo un proceso de investigación acción en el que se analicen el impacto que puede tener en factores como:

- la motivación y participación tanto de los docentes como de los estudiantes.
- La práctica y mejoramiento de las habilidades lingüísticas de estudiantes de inglés.
- El fortalecimiento de la competencia comunicativa.
- Instrumento de evaluación en los procesos de enseñanza de segundas lenguas.

6. Referencias bibliográficas

- Alcaide, S. G. (2018). *La Gamificación en la Enseñanza-Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8278519>
- Arís Redó, N. y Orcos, L. (2017). Gamificación en el entorno educativo. En *Edunovatic 2017. Conference Proceedings* (pp. 1087-1091).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7013509>
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). (2013). *Social Motivations to Use Gamification: An Empirical Study of Gamifying Exercise*. Paper presented at the *Ecis*, 105(5) 18-19.
- Barros, M. (2016). La Gamificación en el Aula De Lengua Extranjera. *El Español Como Lengua Extranjera en Portugal II: Retos de la Enseñanza de Lenguas Cercanas*, 14-25.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5673530>
- Borrás, O. (2015, junio). *Fundamentos de la Gamificación*.
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos+de+la+gamificacion_v1_1.pdf
- Briceño Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 11-22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment (CEFR) - Language policy - www.coe.int. (n.d.). Language Policy.
<https://www.coe.int/en/web/language-policy/cefr>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of educational technology & society*, 18(3), 75-88.
https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study

EF EPI 2022 – EF English Proficiency Index – Colombia. (2022). Recuperado 3 de marzo de 2022, de <https://www.ef.com.co/epi/regions/latin-america/colombia/>

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación. (2022). *Series históricas agregados Saber 11, Saber Pro y Saber TyT y Clasificación de Planteles Saber 11*. icfes.gov.co. Recuperado 4 de marzo de 2023, de https://www.icfes.gov.co/web/guest/Clasificacion_planteles_examenes

Lázaro-Campanón, P. (2015, 29 diciembre). Propuesta de mejora de la enseñanza de la lengua inglesa a través de las TICs siguiendo el enfoque comunicativo. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3464>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006, octubre). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. www.mineduccion.gov.co. Recuperado 8 de marzo de 2023, de https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2013, 12 julio). *Ley 1651 de julio 12 de 2013. Portal MEN - Presentación*. Recuperado 8 de marzo de 2023, de <https://www.mineduccion.gov.co/portal/normativa/Leyes/381602:Ley-1651-de-julio-12-de-2013>

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La Gamificación Como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje Del Idioma Inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en Educación: Una Panorámica Sobre el Estado de la Cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

- Pompa Montes de Oca, Yanelis de la Caridad, & Pérez López, Idalberto Amado. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 160-167. Recuperado en 10 de abril de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000200023&lng=es&tlng=es.
- Real Academia Española. (s.f.). Motivación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 8 de abril de 2023, de <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n?m=form>
- Statista. (2022, 10 agosto). Los idiomas con más hablantes en el mundo en 2021. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- Trejo-González, H. (2021). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Amsterdam University Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly & Associates Inc.

7. Anexos

7.1. Anexo 1: Actividades 1 y 2 en Audiora B2



7.2. Anexo 2: Video segunda actividad de escucha

Pearls of Wisdom

Overview Story Task Discussion Settings

GOOD LUCK.

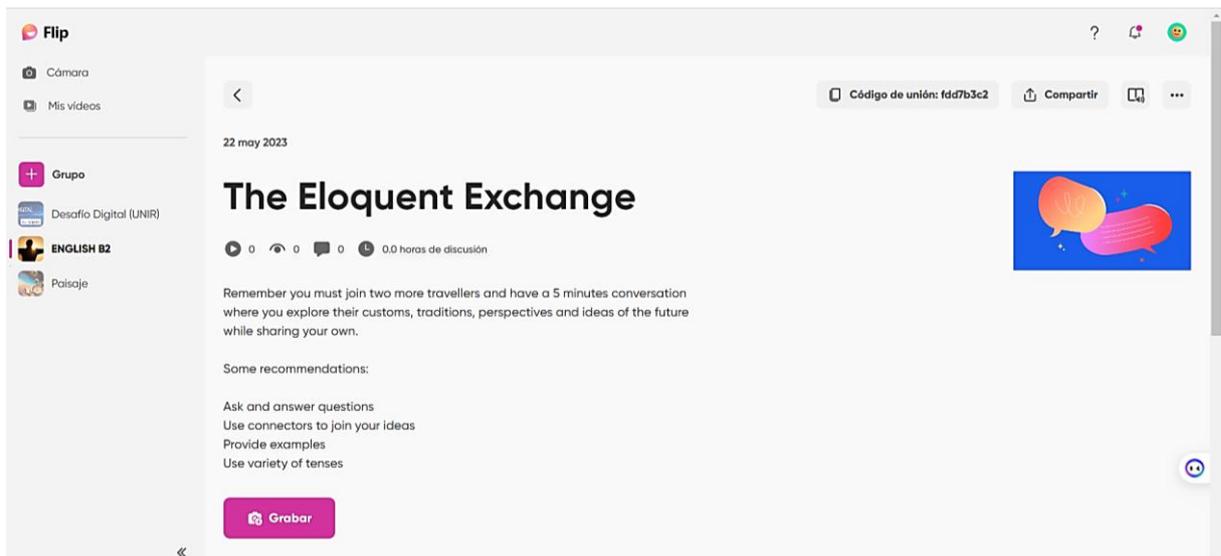
TED The Future Will Be Shaped by Optimists | Kevin Kelly | TED Compartir



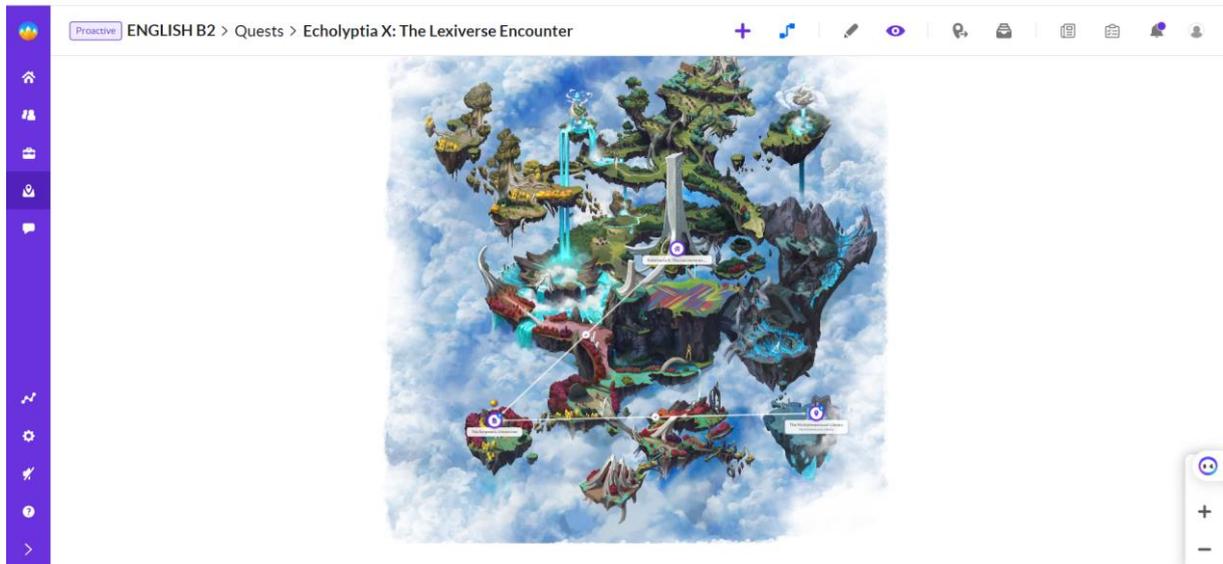
7.3. Anexo 3: Actividades 3 y 4 en EchoNex



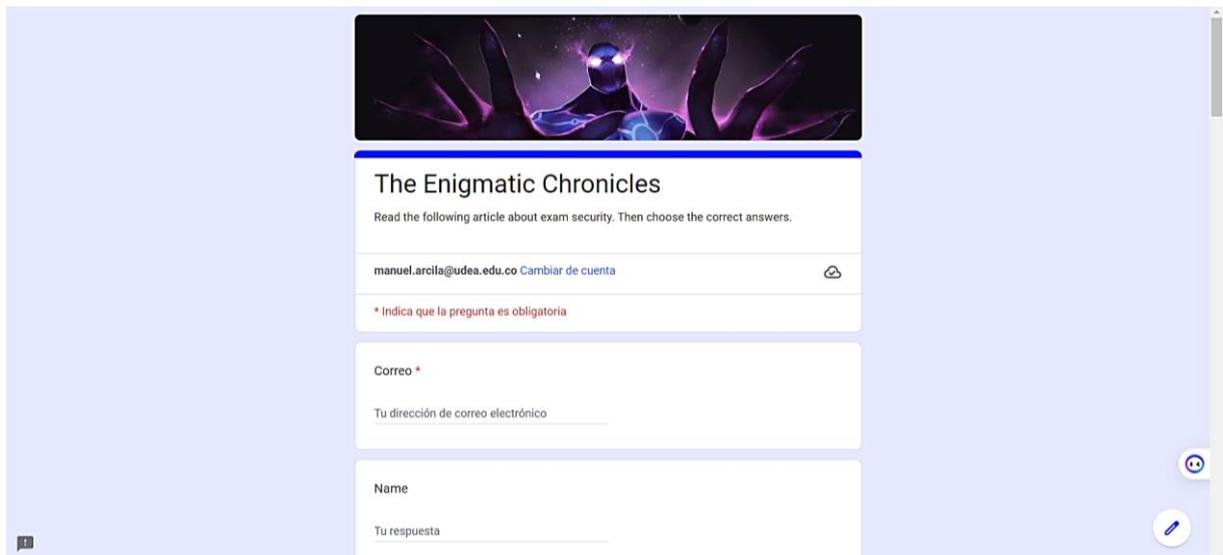
7.4. Anexo 4: Tarea creada en Flipgrid



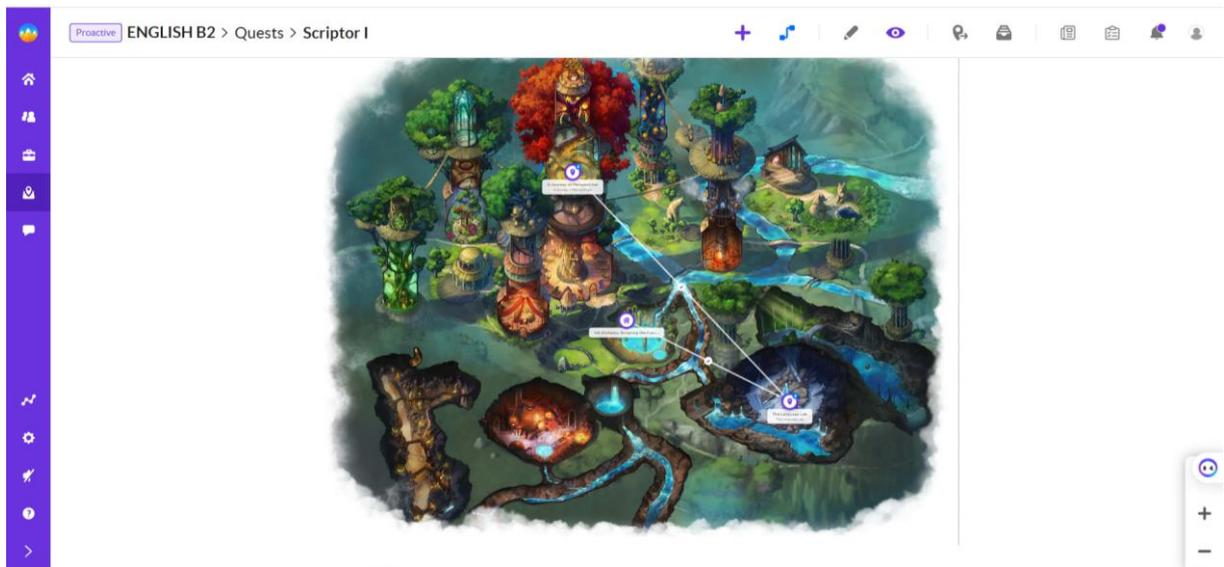
7.5. Anexo 5: Actividades 5 y 6 en Echolyptia X



7.6. Anexo 6: Cuestionario actividad 5



7.7. Anexo 7: Actividades 7 y 8 en Scriptor I



7.8. Anexo 8: Generador de cartas antiguas

